

Université de Montréal

L'éducation morale des spectateurs face à l'image
dans le cinéma de Michael Haneke

Par
Marc-Antoine Lévesque

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures en vue de l'obtention du grade
M.A. en études cinématographiques

Septembre 2014

© Marc-Antoine Lévesque, 2014

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :
L'éducation morale des spectateurs face à l'image
dans le cinéma de Michael Haneke

Présenté par :
Marc-Antoine Lévesque

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Silvestra Mariniello
présidente-rapporteuse

Marion Froger
directrice de recherche

Jean-François Vallée
membre du jury

Résumé

Michael Haneke est reconnu pour la froideur de sa mise en scène depuis ses premiers films. Le cinéaste a mis en scène plusieurs personnages dans des situations violentes, personnages entourés de média. Le présent projet vise à identifier l'évolution de la démarche du cinéaste dans la représentation des média au sein de ses œuvres. Pour ce faire, j'ai déterminé trois phases dans sa filmographie. À l'aide de trois cadres théoriques distincts, je préciserai ces trois étapes : l'observation, à l'aide des écrits de Marshall McLuhan ; son passage à l'acte, avec les théories d'interaction du microsociologue Erving Goffman et ; l'affirmation, une possible solution par l'accompagnement avec les écrits de Serge Tisseron et Marie-José Mondzain. Je tenterai de déterminer, par l'analyse des films de Michael Haneke, que ces différentes phases dans sa filmographie visent l'éducation morale des spectateurs face à l'image.

Mots-clés

Cinéma ; médium ; spectateur ; amateur

Abstract

Michael Haneke is best known for his stark *mise en scène*, beginning with his earliest theatrical release. Onscreen, the filmmaker has depicted several characters in violent situations, whom are often in a densely mediatic environment. The following work seeks to identify the evolution of his artistic process concerning the presence of media in his cinematographic universe; to this effect, I have identified three distinct phases in his filmography. Using a different theoretical framework for each one, I will attempt to outline and define all three periods, namely: *observation*, with the writings of Marshall McLuhan; *action*, with Erving Goffman's works on interaction and; *assertion*, a possible answer to the issue of guiding the viewer in the act of watching images with the writings of Serge Tisseron and Marie-José Mondzain. I will demonstrate, through analyses of Haneke's films, that these different phases within his filmography ultimately serve the director's intent to morally educate the viewers.

Keywords

Cinema, medium, viewer, amateur

Table des matières

Table des matières.....	iii
Remerciements	v
Introduction	1
Chapitre 1 : Observation des média et de leurs effets, de Marshall McLuhan à Michael Haneke.....	8
<u>1.1 Marshall McLuhan</u>	8
1.1.1 « Effect » vs « meaning ».....	8
1.1.2 Définition de médium/média	9
1.1.3 Médium chaud ou médium froid.....	10
1.1.4 Médium dans un médium.....	11
<u>1.2 Analyse de <i>Der Siebente Kontinent</i> (1989).....</u>	13
1.2.1 Omniprésence médiatique.....	14
1.2.2 Les média contrôlent faits et gestes (<i>Der Siebente Kontinent</i> et <i>71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls</i>)	15
1.2.3 Utilisation des média par les personnages, la télévision accaparante	18
<u>1.3 Analyse de <i>Benny's Video</i> (1992)</u>	19
1.3.1 Omniprésence médiatique.....	20
1.3.2 Seul entre deux média	21
1.3.3 Les média, les images	22
1.3.4 Défaillances morales	25
1.3.5 Le geste dans le cadre	25
1.3.6 Réactions au geste, média au centre.....	27
Chapitre 2 : Action, de la réflexion diégétique à la réflexion médiatique ; la tentative de <i>Funny Games</i> à la maîtrise de <i>Caché</i>.....	30
<u>2.1 Les cadres et les fabrications.....</u>	33
2.1.1 Définitions.....	33
2.1.2 Le choix d'un genre codifié : suspense/thriller	35
2.1.3 Rupture des habitudes	36
2.1.4 Les tortionnaires.....	40
2.1.5 But de la rupture du cadre	43
<u>2.2 L'embarras du spectateur.....</u>	43
2.2.1 Embarras <i>pour</i> les personnages.....	44
2.2.2 Embarras du spectateur pour lui-même	46
2.2.3 L'embarras de la culpabilité (participation).....	48
2.2.4 Conséquence (réelle) de la participation, l'utilisation du plan-séquence.....	50
2.2.5 Le point de non-retour (retrait de la catharsis).....	52
<u>2.3 Le rôle de l'amateur.....</u>	57
2.3.1 Goffman et McLuhan.....	57
2.3.2 L'amateur sans réponse.....	59
<u>2.4 De <i>Code inconnu</i> à <i>Caché</i>, la double source de l'image.....</u>	60
2.4.1 Première tentative avec <i>Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages</i>	60

2.4.2 Analyse de <i>Caché</i>	64
Chapitre 3 : Affirmation, la solution dans l'accompagnement.....	70
<u>3.1 La construction d'un regard, éducation du spectateur</u>	<u>70</u>
3.1.1 Effets du regard.....	70
3.1.2 Les dangers du regard	72
3.1.3 Les images du spectacle	73
3.1.4 Les enfants et le regard	74
<u>3.2 Observation des relations parents-enfants</u>	<u>77</u>
3.2.1 Caractéristiques récurrentes	77
3.2.2 Parents manquant à leur devoir	78
3.2.3 L'impuissance parentale	81
3.2.4 Parents surprotecteurs	84
3.2.5 L'enfant et les parents de <i>Caché</i>	87
<u>3.3 <i>Das Weiße Band</i> (2009) et <i>Amour</i> (2012)</u>	<u>90</u>
3.3.1 <i>Das Weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte</i>	91
3.3.2 <i>Amour</i>	94
<u>3.4 Retour sur le regard.....</u>	<u>102</u>
Conclusion.....	104
Bibliographie	111
Annexes	117

Remerciements

Je tiens à remercier ma directrice, Marion Froger, qui dans son calme et sa franchise a su faire en sorte que j'améliore ma pensée, ainsi que mon expression. Son éthique de travail est admirable, je ne l'oublierai jamais. Elle m'a également permis de trouver une place de choix dans ce milieu, pour ça je lui en serai toujours reconnaissant.

Je tiens également à remercier tous mes collègues et amis qui ont su me supporter, que ce soit à l'écrit, en paroles, en pensées, en musique ou en maison bretonne. Et à ma famille qui, sans trop comprendre ce que je faisais, m'a appuyé dans ce processus.

À Janie, merci pour cette découverte, le hasard m'aura été doublement favorable.

Enfin, merci à Karine qui m'a permis de voir ce que je regardais depuis le tout début. Tu ne regardes pas les images, mais ton regard est empreint d'une lucidité. Merci, je peux maintenant contempler.

« Tu es un monstre parfois...
Mais tu es gentil. »

- Anne Laurent, *Amour* (2012)

Introduction

L'expérience que fut le visionnement de *Funny Games* (1997) a déclenché, en moi, les balbutiements des questionnements à la base de ma recherche : curiosité, plaisirs cinématographiques, ambivalences, admiration et questionnements. La surprise de ce film fut captivante pour moi à un point tel qu'il me fallait comprendre les effets produits. Cette quête de compréhension a débuté il y a près de sept ans. Mais comment situer ce film unique à l'intérieur de l'ensemble du travail de Michael Haneke ? À l'intérieur de ma cinéphilie ? Puisque chaque visionnement supplémentaire d'une œuvre de ce maître ajoutait de la complexité tout en s'additionnant à un tout qui semblait se préciser. Le travail de Michael Haneke influença ma façon de percevoir le cinéma, le tout dans une démarche admirable se dévoilant au plaisir de mes yeux. Films controversés certes, mais non moins fascinants par le plaisir que me procuraient ces perversités cinématographiques dans mes habitudes cinéphiliques. Ce bris (plaisant) de ma confiance naïve envers le film a donné naissance à un besoin d'exploration, un besoin de faire sens de ce qui se déroulait à l'écran.

Cette exploration du sens des films a nécessairement passé par des recherches de textes. Deux thèmes principaux se sont détachés dans les ouvrages consultés consacrés à Haneke et son travail : le mal de vivre et l'éthique. De multiples articles et quelques recueils de textes ont été publiés sur les films du cinéaste, majoritairement dans les années suivant sa première Palme d'or cannoise. *A Companion to Michael Haneke* dirigé par Roy Grundmann publié en 2010 demeure le principal recueil sur son œuvre. Bien que possédant son lot d'auteurs prestigieux (Thomas Elsaesser, Brigitte Peucker et Michel Chion pour ne nommer que ceux-là), l'ouvrage n'aborde pas l'œuvre par la perspective d'une démarche cinématographique continue, mais priorisait plutôt une approche par une multitude de points de vue, chaque texte étant complet en soi se concentrant sur une facette du cinéaste ou un seul film, et ce, malgré un classement approximatif par thématique (approches critiques et thématiques, les téléfilms, les films germanophones et les films francophones). Ainsi, plusieurs points intéressants sont apportés, mais n'aboutissent pas dans un tout expliquant l'expérience vécue lors du

visionnement de sa filmographie entière. L'intérêt principal du recueil repose sur les textes traitant de ses films télévisuels, films difficiles à se procurer.

Une lecture du mal de vivre de ses œuvres est fréquente. Qu'elle soit associée à la conscience autrichienne (lecture majoritairement associée aux films de sa trilogie sur la glaciation émotionnelle¹, qui sont ses trois premiers longs métrages pour le cinéma²) ou le mal de vivre moderne (forme large de la conscience autrichienne) souvent rapporté à la société de consommation³, ces lectures sociales n'abordaient qu'à la surface la question des média en les rendant coupables de cette glaciation tant associée à l'œuvre du cinéaste autrichien. Les films d'Haneke semblaient pointer dans une autre direction, les média étant le point commun, mais non pas les seuls responsables du mal de vivre. Ils sont ce qui commence et termine ses premiers films (fin de *Der Siebente Kontinent*, débuts et fins de *Benny's Video* et *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*), leur présence marquée invite au commentaire, mais non à une déclaration de culpabilité. Il faudrait donc s'y intéresser davantage. L'auteur Peter Brunette dans son livre sur le cinéaste aborde l'œuvre par cet angle, mais redirige rapidement son argumentation vers la société de consommation sans se pencher sur les conséquences des utilisations des média faites dans ses films. De plus, les auteurs adoptant cette lecture contre les média basent leur argumentation que sur quelques films, sans avoir une vue d'ensemble.

Le deuxième concept, l'éthique, est principalement abordé dans *Michael Haneke's Cinema: The Ethic Of The Image* de Catherine Wheatley. Ce livre, thèse de doctorat de l'auteure, explore l'œuvre du cinéaste dans un tout (de *Der Siebente Kontinent* à *Caché*) dans une perspective éthique. En basant son argumentation sur l'idée du modernisme, Wheatley conditionne sa lecture des œuvres par une forme qui les précède, introduisant par là même plusieurs préjugés qui lui sont associés. Même s'il y a plusieurs points intéressants communs entre l'œuvre d'Haneke et le modernisme, il ne semble pas juste de ramener les films du réalisateur à une catégorisation formelle (voire temporelle). Si j'en crois mon expérience des œuvres du cinéaste, les hypothèses de Wheatley, bien que

¹ Expression généralement utilisée pour identifier la trilogie que sont *Der Siebente Kontinent*, *Benny's Video* et *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, mais mentionnée par le cinéaste dans : <http://www.franceinter.fr/evenement-michael-haneke-le-tour-d-une-oeuvre>.

² Sur le sujet de la glaciation émotionnelle : « The Void at the Center of Things: Figures of Identity in Michael Haneke's Glaciation Trilogy » de Peter J. Schwartz publié dans *A Companion to Michael Haneke* dirigé par Roy Grundmann.

³ L'ouvrage simplement intitulé *Michael Hanke* de Peter Brunette étant le plus pertinent à ce sujet.

solides, ne m'ont pas convaincu. Je ne crois pas en effet que l'existence de ses films soit le résultat d'un mouvement (le modernisme), mais relève plutôt d'une volonté de transmettre un message. Message développé à travers sa filmographie entière, impliquant que le cinéaste emprunte à tous les mouvements ou formes existants des éléments qui lui seront utiles pour atteindre un objectif à travers une démarche cinématographique.

Plusieurs autres auteurs se sont penchés sur l'œuvre de Michael Haneke, mais deux sortent du lot : Robin Wood et Christopher Sharrett. Wood, dans une critique de *Caché* soulève des points intéressants (spectateur actif, comparaison Haneke-Hitchcock, la notion de conflit), mais rattache rapidement ces points aux problèmes sociaux dans sa globalité : « With the seemingly inexorable spread of global corporate capitalism and the United States' blatant bid for world domination, even the most tentative optimism has come to seem naive »⁴. Christopher Sharrett de son côté apporte une étude intéressante⁵ sur le travail entier du réalisateur (l'engagement du spectateur, la place de la classe bourgeoise, l'importance de la musique intradiégétique, le modernisme et le postmodernisme, les média), mais échoue à identifier un point commun, une ligne évolutive. Ainsi l'argumentation de ces deux auteurs vise la morale contemporaine qu'Haneke voudrait transmettre, et se concentre sur des points macrosociologiques à partir des diégèses, souvent hermétiques, du cinéaste.

Plusieurs similitudes contenues dans les films de Michael Haneke ont été le point de départ de la réflexion que contient ce texte. Points communs dont on ne doit absolument pas ignorer la présence lorsque vient l'analyse de la filmographie du cinéaste, principalement si l'intention de départ est d'identifier une démarche en continu dans son travail. Le premier point, soulevé par plusieurs (Peter Brunette, Catherine Wheatley principalement) concerne les personnages dans chacun des films ; les rôles du père, de la mère et des enfants (garçon et fille) possèdent toujours les mêmes prénoms (en allemand) et mêmes prénoms et noms de famille en français. Nous pouvons ajouter à ces

⁴ Texte consultable en ligne au www.coldbacon.com/writing/robinwood-cache.html

⁵ Pour le survol le plus complet, consulter : Sharrett, Christopher. 2006. « Michael Haneke and the Discontents of European Culture », *Framework: The Journal of Cinema and Media*, vol. 47, n° 2 (automne), p. 6 à 16.

deux langues, le remake en langue anglaise de *Funny Games*. Peter Brunette qualifie cette récurrence comme étant un *Eisenstein typage* (2010, p. 9-17). Ainsi, tous les personnages principaux étant des pères se prénomment Georg/George/Georges Laurent, les mères se prénomment Anna/Ann/Anne Laurent et les enfants : Benny/Ben/Pierrot Laurent avec le surnom allemand de Schorschi (qui veut dire Georg Jr.) pour les garçons et Eva avec surnom allemand Evi pour les filles. Seul *La pianiste*, qui est une adaptation, ne comporte pas ces prénoms et noms (même si la mère de l'élève se prénomme Anna, interprétée par Susanne Lothar, actrice récurrente chez Haneke). L'autre point commun, qui à ma connaissance n'a été abordé que de manière superficielle⁶, est l'âge commun des personnages enfants. Dans chacun de ses films (à l'exception de *La pianiste*, une adaptation je le répète et *Amour*), les enfants dans les diégèses ont entre sept ou huit ans et douze ou treize ans. Pourquoi cette tranche d'âge précise ? Mon hypothèse est qu'il s'agit de l'âge de formation sociale de l'être humain toujours sous la protection des parents alors qu'à l'adolescence, il confronte l'autorité parentale pour développer son indépendance. Pourquoi alors cette constance, cette régularité de film en film ? Ces leitmotivs dans les détails apportent une volonté de perpétuer un même message, d'ancrer ce message dans un même univers, en changeant seulement les situations. Il change une partie de la forme tout en conservant une constance : le contenu. Et comme le cinéaste a écrit lui-même tous ses scénarii, il contrôle la forme (en tant que cinéaste) et le fond (en tant que scénariste). Cette constance est maintenue depuis 25 ans. Cependant, ses personnages, eux, évoluent.

En lisant tous ces textes et ouvrages sur Michael Haneke, on remarque la présence substantielle d'une problématique couvrant son entière filmographie, mais pas suffisamment explorée : celle de l'influence des média. Parce qu'outre les personnages, l'autre constance à quelques films près, est la représentation que le cinéaste fait des média⁷. Si certains textes abordent cette problématique, ils ne le font qu'à partir d'un objet, ne couvrant jamais l'ensemble des longs métrages, évitant par le fait même

⁶ Wheatley en fait brièvement mention dans son ouvrage, de même que Robin Wood dans sa critique de *Caché*. Mais lorsque fait, jamais la tranche d'âge très précise chez Haneke et ses implications ne sont développées.

⁷ Veuillez noter que cette recherche a débuté avant la réalisation de *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* (2009).

d'identifier l'évolution du discours du réalisateur face aux média. La singularité de la recherche ici présente se situe donc dans ce panorama de l'œuvre, ayant comme volonté d'inscrire chacun des films à l'intérieur de la démarche du cinéaste en identifiant l'évolution de ses techniques cinématographiques. Ainsi, *Der Siebente Kontinent* (1989), *Benny's Video* (1992), *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), *Funny Games* (1997), *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages* (2000), *La pianiste* (2001), *Le temps du loup* (2003), *Caché* (2005), *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* (2009) et *Amour* (2012) trouveront leur place dans cette recherche⁸. Ces média mis en scène impliquent des enfants inscrits dans une tranche d'âge précise et récurrente. Chacun de ses jeunes protagonistes est influencé par son environnement, tant médiatique que familial. Ces situations, bien que souvent mentionnées, ou encore explorées seulement qu'à partir d'un film, n'ont pas eu droit à un développement complet. Ainsi, il y a un besoin de repositionner et d'évaluer la place de ces personnages (et de leur relation à leurs parents) à l'intérieur de la démarche du cinéaste autrichien.

Puisque l'intention de départ était de questionner les « perversités » du cinéaste, voire sa cruauté envers ses spectateurs, ceux-ci étant en quelque sorte à sa merci, la recherche présente n'inscrit pas ses assises sur un concept ou une théorie centrale, mais sur une œuvre filmique à laquelle des théories seront confrontées pour mieux déterminer l'évolution d'une pensée exprimée à travers un travail cinématographique. Trois grandes périodes ont été identifiées pour classer les différentes étapes dans la démarche du cinéaste : l'observation, l'action et l'affirmation. Cette division permettra de mieux comprendre l'évolution dans sa démarche cinématographique et d'effectuer les analyses filmiques à partir des théories choisies en liant les films par leurs caractéristiques semblables, techniques et diégétiques.

Pour ce faire, dans le premier chapitre, avec l'approche théorique priorisant l'effet des média plutôt que leur contenu de Marshall McLuhan et son concept du médium comme

⁸ Tout au long de ce travail, les titres originaux seront utilisés. À titre informatif, *Der Siebente Kontinent* a été traduit par *Le septième continent*, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* par *71 fragments d'une chronologie du hasard*, *Funny Games* a conservé son titre original anglais, et ce même s'il a été tourné en version originale allemande, et *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* fut traduit par *Le ruban blanc*.

extension de l'homme, il sera possible de mieux observer les influences que les média ont sur les protagonistes mis en scène dans les trois premiers films de Michael Haneke. Cette approche, avec ses composantes théoriques (médium chaud et froid, médium dans un médium), nous permettra d'analyser *Der Siebente Kontinent*, *Benny's Video* et quelques éléments de *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*. Ainsi, pour le premier long métrage, l'analyse se concentrera sur l'omniprésence des média dans le quotidien des protagonistes, sur leur contrôle de ces derniers et sur l'utilisation qui en est faite à l'écran. La deuxième analyse, *Benny's Video*, traitera des mêmes sujets, mais en se concentrant sur la relation dans laquelle Benny s'installe avec les média qu'il utilise (caméra vidéo et télévision principalement). Cette relation affecte l'enfant sur le plan social et moral.

Le deuxième chapitre utilisera les concepts du microsociologue Erving Goffman. Ses théories sur le fonctionnement des interactions sociales directes (entre deux personnes) seront appliquées au film *Funny Games* (1997). D'une part, après avoir établi le cadre dans lequel se déroule l'expérience cinématographique (aller dans une salle, voir un film codifié par son genre cinématographique) et identifié les ruptures de ces cadres que fait Haneke avec son film, l'analyse observera les effets de ces ruptures sur les habitudes de visionnement des spectateurs. Le changement vécu repositionne celui qui regarde dans une position active, il est alors capable de questionner les composantes de l'image et les instances derrière l'image qui se trouve devant lui. Lorsque « l'amateur » (spectateur conscient du média) est monopolisé, la portion réflexive de l'expérience qu'est *Funny Games* de Michael Haneke peut débiter. Mais cette expérience est violente, c'est pourquoi le cinéaste tentera, à travers ses prochains films, d'adoucir la participation forcée des spectateurs en jouant avec la double source des images, insérant la figure du constructeur d'images dans la réflexion. Ainsi, avec *Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages* et *Caché*, Haneke perfectionnera sa technique de réflexion en joignant dans le processus toutes les instances responsables d'un visionnement : le spectateur, l'image (ou le médium) et le constructeur de l'image. Avec *Caché*, le spectateur passif semble acquérir suffisamment de compétences pour terminer son éducation morale avec les images.

Dans la dernière portion de la filmographie d'Haneke, que nous nommons « l'affirmation », il sera question de la solution proposée par le cinéaste à l'intérieur de ses diégèses pour éviter les problèmes dépeints dans ses films. En observant les relations entre les parents et les enfants, à l'ère médiatique, il est possible de remarquer quelques dysfonctionnements dans les échanges. À partir des écrits de Serge Tisseron et de Marie-José Mondzain, le regard de l'enfant chez Haneke sera abordé. L'approche psychologique de Tisseron croisée avec l'approche philosophique de Mondzain nous permettra d'analyser la place idéale, pour les enfants, face aux médias, mais surtout le rôle des parents qui doivent les accompagner dans le développement de leur regard. Un survol des parents dans la filmographie du cinéaste sera effectué. Nous terminerons avec deux analyses : *Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* et *Amour*, deux films où Haneke fait davantage confiance à ses spectateurs en leur offrant des films qui délaissent la révélation du fait cinématographique.

Chapitre 1 : Observation des média et de leurs effets, de Marshall McLuhan à Michael Haneke

1.1 Marshall McLuhan

1.1.1 « Effect » vs « meaning »

Les média occupent une place prépondérante dans les films de Michael Haneke. Qu'il s'agisse de leur influence, de leur utilisation ou de leur présence, de manière centrale (*Benny's Video*), discursive (*Funny Games*), réflexive (*Caché*) ou encore comme présence quotidienne (*Der Siebente Kontinent*, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, *Code inconnu*, *La pianiste*, *Amour*). Seul *Das Weiße Band* ne contient pas de média au sens commun du terme, mais cette absence n'est pas sans signification¹. Les trois premiers films du réalisateur se consacrent à une observation de protagonistes avec différents média, construisant une posture du spectateur qui s'appuie sur son expérience de l'image cinématographique. « McLuhan, rather than engage in arguments based on ideas isolated from real intellectual environments, focuses on their contextual grounds. He forces us to see how our sensory lives change in response to the media we use » (1995, p. 5). La réflexion de McLuhan sur les médias va nous permettre d'analyser la manière dont Haneke, dans ses premiers films, identifie les changements de modalités d'expérience que les médium/média² causent à l'être humain. Le temps, l'espace et les rapports aux autres sont en effet affectés par les objets techniques, et ce sont ces changements que met en scène Haneke.

The new electric structuring and configuring of life more and more encounters the old lineal and fragmentary procedures and tools of analysis from the mechanical age. More and more we turn from the content of messages to study total effect. Kenneth Boulding put this matter in The Image by saying, "The meaning of a message is the change which it produces in the image." Concern with effect rather than meaning is a basic change of our electric time, for effect involves the total situation, and not a single level of information movement (l'auteur souligne, Ibid, p. 164).

¹ La place de cette œuvre dans la filmographie du cinéaste sera développée dans le troisième chapitre.

² Pour ne pas créer de confusion avec les écrits en langue originale anglaise de Marshall McLuhan, nous utiliserons le terme « médium » pour le singulier et « média » pour signifier des « médiums ».

L'utilisation d'une approche se concentrant sur les effets qu'ont les média sur ses utilisateurs comporte ses avantages selon Marshall McLuhan :

In the past, the effects of media were experienced more gradually, allowing the individual and society to absorb and cushion their impact to some degree. Today, in the electronic age of instantaneous communication, I believe that our survival, and at the very least our comfort and happiness, is predicated on understanding the nature of our new environment because unlike previous environmental changes, the electric media constitute a total and near-instantaneous transformation of culture, values and attitudes. This upheaval generates great pain and identity loss, which can be ameliorated only through a conscious awareness of its dynamics (Ibid, p. 238-239).

Avec cette constatation, McLuhan met en garde son lecteur contre les effets des média actuels ; les média de l'ère électrique. Le *meaning*, mentionné précédemment, doit, pour l'utilisateur, être important pour son regard analytique, mais la mise en garde de McLuhan est qu'il ne faut pas dénigrer l'expérience médiatique au profit exclusif du *meaning*. Appliqué au cinéaste et à ses trois premiers longs métrages, Michael Haneke permet à son spectateur l'observation des changements induits par l'utilisation des médias électriques.

1.1.2 Définition de médium/média

Pour pouvoir observer leurs effets sur notre société actuelle, McLuhan s'est penché sur une variété de média affectant l'évolution (développement) des êtres humains. L'ère électrique n'est que la dernière ère qu'il identifie, sa réflexion (observation) débute bien avant les dernières avancées technologiques :

my definition of media is broad: it includes any technology whatever that creates extensions of the human body and senses, from clothing to the computer. And a vital point I must stress again is that societies have always been shaped more by nature of the media with which men communicate than by the content of the communication (Ibid, p. 239).

Chez McLuhan, un médium est un objet ou technique qui devient une extension de l'être humain, extension parce qu'il modifie la façon dont l'humain interagit socialement. Les exemples sont variés : que ce soit le vêtement, l'alphabet, le livre portable, l'ampoule

électrique, le train, le télégraphe, le téléphone, la télévision ou Internet, tous sont des extensions de l'être humain. Chacun de ces média a transformé les interactions sociales en modifiant nos sens (la vue est devenue hiérarchiquement supérieure à l'apparition de l'alphabet), le temps (l'ampoule électrique a modifié notre perception du jour et de la nuit), l'espace (le télégraphe a révolutionné la communication ; le temps de transmission ne dépendait plus d'un messenger humain) ou les distances (le train a transformé le rapport social entre les villes en multipliant et facilitant les échanges). Les média qui ont suivi pendant l'ère électrique (téléphone, télévision, avion, etc.) n'ont fait que transformer davantage ces restructurations des perceptions sur les sens, temps et espace. C'est par ces transformations que McLuhan affirme que « the medium is the message ». Le médium constitue le message parce qu'il « *shapes and controls the scale and form of human association and action. The content or uses of such media are as diverse as they are ineffectual in shaping the form of human association* » (*Ibid*, p. 152).

Marshall McLuhan développe la distinction entre le contenu et la *nature*, cette dernière possédant un rôle plus central dans son processus de réflexion, d'observation des média. La nature du médium devient le message du médium. Cette distinction n'est pas une exclusion : « *[b]y stressing that the medium is the message rather than the content, I'm not suggesting that content plays no role – merely that it plays a distinctly subordinate role* » (l'auteur souligne, *Ibid*, p. 247). Une nouvelle perspective surgit dans le processus de compréhension si l'on se consacre à la nature du médium. Chaque médium monopolise à divers degrés les sens et cette monopolisation influence notre façon de vivre, principalement notre façon de vivre socialement. Dans cette logique sensorielle, McLuhan identifie deux types de média : chaud ou froid.

1.1.3 Médium chaud ou médium froid

[A] hot medium excludes and a cool medium includes; hot media are low in participation, or completion, by the audience and cool media are high in participation. A hot medium is one that extends a single sense with high definition. High definition means a complete filling in of data by the medium without intense audience participation (l'auteur souligne, *Ibid*, p. 246).

En créant deux catégories générales pour les média, il devient plus simple d'identifier leur nature, donc leur influence est plus concrète sur nos dynamiques d'interactions sociales et médiatiques. La radio est un médium chaud puisqu'elle ne monopolise qu'un seul sens, l'ouïe, sans que l'utilisateur ait besoin de compléter. La télévision est un médium froid puisqu'elle monopolise plusieurs sens (principalement la vue et l'ouïe) dans un contexte où les autres sens peuvent être sollicités (plusieurs éléments extérieurs peuvent interrompre le spectateur lors de son utilisation du médium). Le cinéma est considéré par Marshall McLuhan comme un médium chaud puisque, même si deux sens sont interpellés (vue et ouïe), les conditions transforment entièrement le degré de l'interpellation ; l'image disproportionnée est livrée complète, sans besoin de compenser, de même pour le son, le tout dans un environnement (généralement) optimal à la réception sensorielle des éléments diffusés par le médium cinéma.

1.1.4 Médium dans un médium

À l'ère électrique, il est fréquent, voire commun, qu'un médium en utilise un autre comme contenu. McLuhan considère ces rencontres comme « *a moment of truth and revelation from which new form is born* » (*Ibid*, p. 278). Il est important de préciser que l'auteur considère par exemple qu'un film (cinéma) présenté à la télévision appartient au médium télévision ; le contenu (ou forme originale dans ce cas) n'a pas préséance sur le moyen de diffusion utilisé. À partir de ces distinctions, il est possible de regarder d'un autre œil la filmographie de Haneke : utilisation d'un médium « chaud », le cinéma, pour transmettre les effets d'autres média à son spectateur. La position de celui qui regarde les films du cinéaste en est une « chaude », optimisant la concentration (moins de distraction avec les conditions de projection qu'offrent les salles de cinéma), permettant ainsi une observation optimale des média dans la diégèse. Selon les définitions de McLuhan, le spectateur-cinéma possède une participation volontaire « basse » en termes de sens puisque le médium cinéma monopolise ces derniers en lui fournissant toutes les informations (l'image est complète d'un point de vue matériel, de même pour le son). Il est important ici de mentionner que lorsque Marshall McLuhan parle de participation, il en parle en lien direct avec la quantité et l'intensité des sens monopolisés, la distinction est majeure puisqu'elle n'affecte pas nécessairement la capacité du spectateur à

réfléchir, ce qu'au contraire, le cinéaste cherche à stimuler. En termes de sens, si le spectateur-cinéma se trouve dans des conditions où le médium utilisé lui fournit une grande quantité d'informations complètes (haute définition), ce qu'il reçoit est complet, il ne reste qu'à y réfléchir. Cette réflexion peut être encouragée, surtout si celui qui contrôle le médium, dans ce cas-ci le cinéaste, maîtrise son médium, le message qu'*est* son médium. Haneke semble avancer l'idée que le cinéma possède la capacité de construire une conscience réflexive sur les média (du moins sur ceux qui utilisent les images) et leurs influences potentielles³. Ces premiers efforts cinématographiques mettent de l'avant l'insensibilité moderne que le rapport aux média nourrit, et n'entretient pas une complaisance ou une fascination envers la violence qui en résulte, violence qu'il met en scène au cinéma.

The form of each medium is associated with a different arrangement, or ratio, among the senses, which creates new forms of awareness. These perceptual transformations, the new ways of experiencing that each medium creates, occur in the user regardless of the program content. This is what the paradox, "the medium is the message", means (McLuhan 1995, p. 3).

Haneke a choisi le médium cinéma pour favoriser l'atteinte d'un but concernant le public : sa responsabilisation. Les particularités du cinéma constituent les premières assises de sa démarche⁴, ce avec quoi il explorera les possibilités d'une transmission de la responsabilité spectatorielle face aux images. Il a fait ce choix au même titre qu'il a choisi la présence des média à l'intérieur des univers de ses films. Chacun des média principaux est présent dans sa filmographie : de la télévision à la musique en passant par le cinéma, le journal, la caméra vidéo, le téléjournal⁵, le téléphone, la téléphonie cellulaire, la radio, la musique par enregistrement sonore, le livre, la peinture, la photographie ou encore le dessin. Chacun de ces média transmet quelque chose dans leur interaction, définie par le médium en cause dans l'échange puisque c'est ce dernier

³ Ce message de conscience réflexive, voire autoréflexive, sera davantage explicite et explorée avec *Funny Games* (1997), objet qui sera abordé dans le chapitre deux.

⁴ Nous utiliserons ce terme pour signifier la tangente, le développement dans lequel le travail de Michael Haneke s'inscrit. Selon le CNRTL, au figuré, une démarche est « une manière d'avancer dans un raisonnement, manière de penser » (<http://www.cnrtl.fr/definition/d%E9marche>).

⁵ Le terme « téléjournal » est utilisé puisque cette forme télévisuelle est très présente dans les œuvres du cinéaste.

qui détermine les conditions (au niveau sensoriel principalement) dans lesquels le destinataire le recevra. Avant de réaliser *Der Siebente Kontinent*, son premier long métrage diffusé en salle, Michael Haneke travaillait pour la télévision (scénariste et réalisateur⁶), le changement vers le médium cinéma transforme sa manière d'aborder les œuvres. Si *Der Siebente Kontinent* demeure *neutre* en termes de médium le définissant (il pourrait facilement être un téléfilm ; il a d'ailleurs été tourné dans ce but par le réalisateur⁷), à partir de *Benny's Video*, les conditions de réception du spectateur deviennent majeures dans le processus de responsabilisation dû à la présence marquée des média, mais principalement par son changement de médium de diffusion (de la télévision au cinéma en salle).

En ajoutant d'autres média dans le médium chaud qu'est le cinéma, certaines dynamiques peuvent émerger comme celles qui concernent l'influence des média dans la vie des protagonistes mis en scène par le cinéaste autrichien. Michael Haneke, avec ses premiers longs métrages cinématographiques, observe ces changements et influences dans ses diégèses. Deux films seront principalement abordés sous cet aspect, *Der Siebente Kontinent* (1989) et *Benny's Video* (1992) avec quelques mentions du troisième, *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994).

1.2 Analyse de *Der Siebente Kontinent* (1989)

Dans ce premier long métrage, deux parents s'enferment dans leur maison avec leur jeune fille en coupant tout contact interactif avec la société. Dans leur isolement, les reclus détruiront toutes leurs possessions matérielles, allant jusqu'à la destruction de leurs billets de banque dans les toilettes. Seule la télévision sera conservée dans leur maison saccagée. Elle devient alors le portevoix social, leur seul contact (médiatisé) avec l'extérieur tout en étant la seule source de son et d'images (variant de l'Eurovision

⁶ Voir la fiche du réalisateur sur Internet Movie Database (<http://www.imdb.com/name/nm0359734/>) pour plus d'informations.

⁷ Tel que mentionné dans l'entretien du cinéaste avec Serge Toubiana, disponible en ligne (<https://www.youtube.com/watch?v=cTikyDQGjSs>)

à différents spectacles télévisuels) pour les trois membres de la famille. Dans un silence empreint de destruction (visuellement et psychologiquement parlant), cette boîte, cet objet, deviendra source d'agression, jusqu'à la dernière image, celle qui clôt le film⁸. La télévision n'est pas condamnée dans cette première observation de la part de Michael Haneke, mais devient plutôt le centre de tout ce qui est social (hors famille) pour les reclus que sont devenus (volontairement) Anna et Georg, entraînant avec eux, non sans se questionner, leur fille Evi dans cette isolation du contact réel, du contact non médiatisé, dans leur suicide. La caméra de *Der Siebente Kontinent* ne dirige pas, mais montre sans intervenir, elle observe ses protagonistes. L'esthétique clinique du cinéaste transmet au spectateur une position d'observateur impuissant face à la destruction matérielle, mais surtout humaine, qui se déroule devant ses yeux. La forme, par sa sobriété (peu de mouvement de caméra, plans fixes fréquents), recrée la position d'un témoin. Pour qu'il y ait prise de conscience d'une problématique, il doit y avoir un premier contact. La position de témoin qu'utilise le cinéaste pour son spectateur constitue cette première phase dans la construction d'une conscience réflexive, qui idéalement, aboutira à une responsabilisation de celui qui regarde. Ce qu'il met en scène est émotionnellement prestant, maximisant ainsi l'implication spectatorielle. Cet aspect est amplifié dans un contexte de médium chaud, caractéristique du cinéma : le spectateur reçoit en haute définition.

1.2.1 Omniprésence médiatique

Les problématiques des protagonistes dans les diégèses du cinéaste sont toujours associées aux média, qu'ils soient au cœur du problème ou adjacents. Sans être un cercle de causes à effets, leur présence marquée dans les univers des personnages amène une observation : leur omniprésence quotidienne influence les personnages. Ces extensions de leur relation au monde font partie intégrante de leur vie, le cinéaste insiste. Dans *Der Siebente Kontinent* la jeune fille, Evi, est en constant contact avec un médium ; elle fait ses devoirs scolaires avec distraction, la télévision allumée, partageant son regard entre son ouvrage et l'écran ; à son coucher, son père regarde la télévision qu'elle peut

⁸ *Der Siebente Kontinent* se termine sur un plan de statique émise par la télévision en image et en son en plein écran.

entendre de sa chambre. Les parents se réveillent avec la radio, bruit résonnant entre les murs de la maison familiale dans leurs gestes routiniers du matin, sans conversation (scène d'ouverture du film d'une durée de dix minutes constituant une suite de plans des gestes matinaux, sans visage, mais le son de la radio audible). La radio accompagne leurs gestes banals (repas, décharge des courses), marque la fin des rapports sexuels des parents ou agit en trame sonore lors de leur passage près d'un accident de la route ayant causé la mort, avec une distinction sonore marquée : la radio, d'aussi haut volume que leurs voix, se fait entendre à l'intérieur de la voiture, alors que les plans extérieurs qui montrent les corps des victimes de l'accident sont dans le silence. La radio existe diégétiquement seulement *avec* les membres de la famille. Ces exemples sont présentés de manière discrète par le cinéaste : visuellement, ces média ne s'imposent pas (leurs plans passant facilement pour de simples plans d'inserts anodins), mais leur présence se ressent par le spectateur, ne serait-ce que par leur constante représentation (visuelle et sonore), qu'elle soit discrète ou explicite, ils sont toujours dans l'univers diégétique. La situation est semblable pour quelques personnages de *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, principalement le vieil homme qui effectue tous ses gestes routiniers (cuisiner, se vêtir) avec la télévision en accompagnement. Chez Haneke, le quotidien est accompagné par les média, avec *Der Siebente Kontinent* le cinéaste insiste sur ce fait, insistance qu'il n'abandonnera pas⁹.

1.2.2 Les média contrôlent faits et gestes (*Der Siebente Kontinent* et *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*)

1.2.2.1 Le repas de *Der Siebente Kontinent*

Deux scènes sont particulièrement révélatrices pour la place qu'occupent les média dans les habitudes de vie des protagonistes. Une première, tirée de son premier long métrage met en scène un repas de famille en compagnie du frère d'Anna. En mangeant, Anna et

⁹ Outre *Der Siebente Kontinent* et *71 Fragmente*, ses protagonistes seront souvent accompagnés quotidiennement par des média (télévision et radio principalement) dont le son est au même volume que leur dialogue. Benny dans *Benny's Video* laissera en permanence sa télévision allumée, la radio et la télévision sont très présentes dans *Funny Games*, dans *Code inconnu* le personnage de Juliette Binoche est mise en scène dans ses tâches quotidiennes en regardant la télévision, les repas de *La pianiste* sont accompagnés par le téléjournal, un reportage télévisuel gênera le dialogue des parents lors de la disparition de leur fils dans *Caché* et la musique possède une place importante dans *Amour*.

son frère racontent une anecdote de leur journée de travail dans leur pratique d'optométrie. Tout au long de leur conversation, la musique intradiégétique, de pièces classiques à des chansons populaires, joue au même volume sonore que leur voix, envahissant ainsi les interactions verbales entre les personnages. Le cinéaste marque bien la distinction musicale par le type de plan qu'il utilise pour filmer ses protagonistes ; lorsque la musique classique joue, sa caméra est en retrait dans un coin de la salle à manger, filmant tous les personnages. Au passage à la pièce populaire anglophone, l'échelle de plan est modifiée, de même que le montage passant d'un plan d'ensemble à des plans portrait, d'un plan-séquence à un montage. Ce changement modifie alors le point de vue du spectateur sur la situation. Dans la diégèse, lors de ce changement musical, Georg demande s'il devrait baisser le volume. Son beau-frère lui répond par la négative. Les plans portraits se succèdent tout au long de leur conversation. Lors d'un plan rapproché sur la radio-télévision d'où provient la musique (Annexe 1), Georg baisse le volume, ce qui engendre un remerciement de la part de leur invité, révélant ainsi son agacement face à la musique qu'il n'avait pas osé exprimer. Cette affirmation est suivie d'une observation d'Evi : elle fixe son oncle d'un regard intense (Annexe 2). Au moment où Anna révèle sa recette du repas principal, son frère fond en larmes causant un silence complet dans la salle à manger. Georg ferme la radio, Anna le réconforte physiquement. Sans être soulignés par le cinéaste, sur le plan de l'action dramatique, ces agissements paraissent anodins, mais c'est pourtant bien le média qui contrôle le développement de la scène. Et ce développement ne concerne pas une action à proprement parler, mais bien une émotion qui semble avoir été refoulée. Le personnage de l'oncle réprime ses émotions tant qu'il y a invasion des média dans son environnement, le film permettant la décompensation de son protagoniste lors d'une absence médiatique marquée, puisque précédée par une présence importante, voire étouffante, du moins pour le frère d'Anna. Haneke se garde bien de justifier cette expression émotive de la part de son personnage, réduisant ainsi au maximum les sources de cet agissement, laissant au spectateur peu de possibilités de justification. La raison devient donc sans importance, mais le geste demeure central. Le contexte dans lequel l'émotion a été exprimée devient important (dû à l'absence de raison claire), laissant une grande place au médium (la musique qui possède une présence sonore et

visuelle). Dans la scène, la musique contrôle l'émotion : par la négation (blocage par sa présence envahissante) dans la première partie, et dans la seconde, par l'expression une fois sa présence réduite (volume réduit). Chez McLuhan, les média intradiégétiques façonnent les actions des protagonistes de la scène, libérant pleinement une certaine vérité humaine une fois qu'ils se sont effacés, une fois qu'il n'y a plus de médiation technique.

1.2.2.2 Le geste mécanique

Une deuxième scène se démarque, mais cette fois dans son troisième long métrage. *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994) contient une scène qui se différencie des autres fragments qui constituent le film. Ce fragment, sans dialogue, met en scène un jeune homme jouant seul au ping-pong avec une machine distributrice de balles. Ce plan-séquence marque le spectateur par sa longueur (un peu moins de 3 minutes – 23 min 26 s à 26 min 17 s) et par le fait qu'il ne contient que les gestes répétitifs de l'homme. En posant sa caméra de cette manière (Annexe 3), sans investissement particulier envers l'action ou le protagoniste, pour ne favoriser que l'observation du spectateur qui en résulte, Haneke se retire de l'équation réflexive. Mais ce retrait, ou du moins cette distance, transforme la neutralité de l'observation en un possible commentaire. L'homme régule ses gestes en fonction de la machine électrique. Sa liberté de mouvement n'est plus, la machine le contrôle. Le plan-séquence combiné à la longueur (trois minutes de répétition automatique ne donnent pas la même impression temporelle que trois minutes de dialogue) rend le mécanisme du mouvement humain dépendant de la machine. Dans ce moment, tous les faits et gestes du protagoniste sont mécaniquement (électriquement) régis. Que cette scène soit cinématographique est primordial dans l'observation qui en résulte ; le cinéma étant complet dans sa diffusion (Marshall McLuhan affirme qu'un médium chaud diffuse sans nécessité pour l'utilisateur à compléter, les sens utilisés étant entièrement monopolisés), le rythme mécanique s'impose entièrement au spectateur comme forme visuelle et sonore révélant ainsi de manière optimale la dépendance de l'homme mis en scène à la mécanique de la machine qu'il utilise.

Dans les deux scènes, un élément mécanique extérieur détermine des éléments purement biologiques, voire humains : l'expression d'émotion et les gestes physiques. Et dans les deux scènes, il y a une complétion symétrique : l'oncle régularise ses émotions selon la présence médiatique dans un environnement social, alors que le jeune homme régularise ses gestes de manière mécanique dans la solitude. Dans ces deux observations de ses personnages, Haneke présente, dans un médium chaud, des effets des média, soulignant la grande influence de ces derniers sur ses protagonistes. Dans les deux cas, les média contrôlent les activités humaines, voire la liberté de leurs utilisateurs, peu importe l'environnement dans lequel ils se trouvent.

1.2.3 Utilisation des média par les personnages, la télévision accaparante

Anna et Georg de *Der Siebente Kontinent* (1989) sont entourés de média au même titre que leur fille. Si le commentaire social possible du film semble porter sur le mal de vivre du matérialisme, un geste curieux fait par la famille infirme la prédominance de cette possibilité : la télévision est évitée dans la destruction des biens matériels. Les tableaux, livres, vinyles, bibliothèques et leur contenu, les billets de banque, vêtements, meubles, tout est détruit, même les poissons sont tués. En pleine séance de destruction, dans une initiative sous les yeux de ses parents, Evi déplace la télévision pour lui épargner le sort réservé à toute autre possession dans la maison. Cet objet demeurera présent pour le reste de leur vie. À la suite de la destruction des biens, le cinéaste montre aux spectateurs plusieurs plans des résultats du saccage de la famille, le tout avec la télévision en fond sonore, pour bien insister sur le fait qu'elle a survécu à cette destruction. Le soir de leur suicide, la mère empoisonne leur fille alors qu'elle regarde la télévision (sur une performance de *The Power of Love* par Jennifer Rush). À la mort de Evi, Georg ferme la télévision. Anna s'empoisonne et agonise sur le corps de sa fille. Georg s'empoisonne à son tour pour mourir devant la télévision allumée, brouillage statique à l'écran, en position de spectateur (Annexe 4). La dernière scène est un montage des événements clés du film, de la vie des trois protagonistes, couvert par le bruit du brouillage statique de la télévision. Le montage est suivi d'un champ contre champ entre l'écran et Georg. Le dernier plan en est un plein cadre sur l'écran brouillé

(visuel et sonore) ; l'écran sort victorieux dans cette confrontation/opposition que suggère le montage.

La famille de *Der Siebente Kontinent* se trouve dans une situation diégétique paradoxale ; les média influencent les comportements de ses membres, mais ceux-ci conservent leur télévision (et la consomment) jusqu'à leur dernière seconde de vie. Si les média sont extrêmement présents dans leur quotidien, ils ne sont pas pour autant la cause de leur suicide. Le film démontre les influences quotidiennes des média sur les personnages, sans condamner ou affirmer qu'ils sont la cause de la fin de la famille. Leurs comportements pathologiques sont couverts par l'omniprésence des média, mais les médias n'en sont pas la source directe. Les média sont davantage pointés comme étant un facteur de réduction d'expression émotionnelle¹⁰. Ils affectent leur sensibilité, dérèglent leurs contacts humains parce qu'ils leur laissent une trop grande place dans leur vie personnelle (rapports sexuels, tâches quotidiennes, etc.) et sociale (repas avec l'oncle, accident de la route). Ils n'ont pas su prendre le contrôle de leurs média (ils conservent la télévision jusqu'à leur fin), s'effaçant dans le processus. L'image finale sur l'écran brouillé de la télévision suggère la mort de la famille, mais également la mort des média puisqu'ils ne sont plus utilisés. La conscience des protagonistes se termine au moment où les média ne fournissent plus sons et images. Leur symbiose s'éteint. À l'ère électrique, la co-substantialité entre le média et la conscience de ses utilisateurs est concrète, le film le suggère. Il faut donc en prendre acte.

1.3 Analyse de *Benny's Video* (1992)

Là où *Der Siebente Kontinent* établissait les média (par leur suppression et leur prédominance) comme un élément majeur dans la vie de ses protagonistes, *Benny's Video* confirme la place centrale qu'Haneke donne aux enfants dans sa démarche. Le

¹⁰ Outre la stoïcité des parents dans leurs faits et gestes (les rapports sexuels étant un exemple) et la décompensation émotionnelle de l'oncle, le film montre Evi prétendre la cécité visuelle à sa maîtresse d'école, idée qui, comme le suggère le film, lui aurait été inspirée par un article de journal qu'elle a découpé et conservé dans sa chambre.

Benny en question, jeune garçon d'environ 13 ou 14 ans, est le personnage central qui participe à toutes les scènes et par lequel le spectateur vit les média (caméra vidéo, télévision, téléjournal, peinture, films, etc.). Ce jeune homme a un comportement particulier qui le mènera, dans une formation sociale problématique, à enlever la vie d'une jeune fille dans sa chambre, crime, qui lorsque découvert par les parents, sera étouffé par ces derniers qui élimineront les éléments incriminants, allant jusqu'à se débarrasser du corps de la jeune victime. Dans cet univers où les média sont omniprésents, les écrits de Marshall McLuhan permettent de mieux saisir leurs effets sur Benny, en plus de leur utilisation par celui-ci.

1.3.1 Omniprésence médiatique

La première observation majeure par le cinéaste demeure la présence marquée (en quantité surtout) des média dans l'environnement de Benny. Il dort entouré de sa télévision connectée à une caméra vidéo qui filme par la fenêtre l'extérieur de sa chambre, il fait ses devoirs scolaires avec de la musique forte et la télévision allumée, il regarde un film avant de s'endormir, écoute souvent de la musique rock anglophone ; même la salle à manger est saturée de reproductions d'œuvres d'art des grands maîtres, de Magritte et Da Vinci à Warhol¹¹ (Annexe 5). Cette présence est visible (plusieurs plans sur les différents objets médiatiques : télévision, caméra vidéo, mur avec les reproductions, etc.) et sonore (volume élevé, bruit de fond constant). Haneke s'assure toujours de préciser à son spectateur que la source est intradiégétique ; que les média sont *avec* les protagonistes. Il fournit les informations au niveau du son *et* de l'image ; l'objet-source a souvent droit à un plan (souvent un plan d'insert), peu importe la sévérité de la scène au niveau scénaristique. Que ce soit lorsque Benny effectue ses devoirs (la télévision aura droit à son gros plan et à sa présence sonore) ou encore lorsqu'il nettoie le plancher ensanglanté avec de la musique (le spectateur entend le vinyle à sa fin continuer de tourner additionné d'un plan du tourne-disque), le film

¹¹ Bien qu'il ne s'agisse pas d'un médium électrique, cette surcharge de reproduction rappelle la lourdeur de la reproductibilité technique et les effets que cette possibilité contemporaine a sur la réception de l'art. Notion telle que développée par Walter Benjamin dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Sans développer davantage, il était intéressant de le noter considérant les rapports que Benny entretient avec les autres images autour de lui.

montre les média activés dans la diégèse. Peu importe la situation, le média est là et le cinéaste les traite constamment de la même manière.

1.3.2 Seul entre deux média

La deuxième observation concernant *Benny's Video* est que, pour la majeure partie du film, Benny est laissé seul avec ces média, développant son propre rapport avec ceux-ci. Le protagoniste devient à travers la caméra posée du cinéaste un être complexe, stoïque entre deux positions :

But with electric media Western man himself experiences exactly the same inundation as the remote native. We are no more prepared to encounter radio and TV in our literate milieu than the native of Ghana is able to cope with the literacy that takes him out of his collective tribal world and teaches him in individual isolation. We are as numb in our new electric world as the native involved in our literate and mechanical culture (McLuhan 1995, p. 157).

Benny semble être l'incarnation de cette confrontation entre deux manières de vivre ; entre l'empathie que devrait susciter le médium télévisuel pour un homme formé par l'écrit (*milieu* auquel il appartient) et l'individualisme que ses parents lui inculquent par son indépendance possiblement prématurée, ainsi que par la nature isolante des média mentionnée par McLuhan. Benny n'est pas accompagné dans la construction de sa relation aux média et dans son utilisation. Bien qu'il soit seul face aux média, il ne l'est pas dans sa formation de l'écrit : ses travaux scolaires, bien que négligés de sa part, sont la preuve qu'il a un quelconque encadrement, donc un accompagnement dans sa formation¹². Son adaptation aux deux types de milieux qu'identifie Marshall McLuhan est donc différente ; le choc étant atténué pour le monde de l'écrit, mais non géré ou contextualisé pour le monde électrique. Ce que la télévision lui transmet en apparence de manière neutre (reportage télévisuel), l'homme formé par l'écrit a la capacité de le compléter par l'empathie sincère puisqu'il est un être généralement socialement accompli. Benny a une carence sociale, carence nourrie par ses habitudes de vie : solitude, contacts sociaux limités et unidirectionnels lorsque médiatisés (il filme la

¹² Ses travaux scolaires se font dans un cahier, écrit à la main et ne concernent pas un des média avec lesquels il interagit dans la diégèse (caméra vidéo, film, télévision, musique et peinture).

soirée avec les amis de sa sœur sans interactions directes, pointe sa caméra sur la rue, utilise ses amis pour un but précis à son avantage, etc.). La télévision semble prendre le dessus. Ses effets se font sentir sur lui parce qu'elle est une nouvelle technologie, un nouveau média que Benny apprend, par lui-même, à utiliser sans connaître les paramètres de ses effets. Le fait que la télévision (journal télévisé, caméra vidéo) ne soit pas encore domestiquée accentue certains comportements. Le jeune garçon est socialement distant et calculateur. Lorsqu'il est un être social, il l'est par médiation : il filme les visages, regarde le téléjournal constamment, observe le quotidien par sa caméra vidéo ou filme la souffrance (la séquence du cochon et du meurtre de la jeune fille). Son investissement social, son implication sociale est *toujours* le fruit d'une interaction humaine distancée par un médium. Il tente de combler cette carence de contact humain non médiatisé, mais il est pris entre deux positions auxquelles il ne peut appartenir parce qu'il est incomplet dans les deux milieux, celui littéraire et celui électrique. Il est un être conscient du monde, mais conscient par médiation constante : il reçoit une importante quantité d'affects et d'images (reportages, visionnement des images qu'il a filmées, chefs d'œuvres des grands maîtres affichés dans sa salle à manger), mais n'a aucune connaissance de l'implication réelle derrière ces émotions et semble vouloir les comprendre par les médiations qu'il produit. Les médias lui rapportent des affects qu'il n'a jamais expérimentés lui-même, mais ces affects sont contrôlés, et donc dirigés, par la représentation à travers laquelle ils lui sont livrés à l'écran, que ce soit par la télévision ou par les images que Benny crée. Il contrôle les images qu'il produit, mais ne peut produire ce qu'il recherche puisqu'il n'est pas compétent dans le monde des médias électriques, n'ayant pas d'accompagnement dans la construction de sa relation aux médias. Les médias contrôlent Benny, mais Benny ne les contrôle pas réellement, il subit leur utilisation, plus qu'il ne se les approprie. Et tout cela se produit parce qu'il ne possède pas les outils pour le faire sainement.

1.3.3 Les médias, les images

Le cinéaste observe davantage à travers sa caméra la dynamique sur des médias comportant des images, et ce même si la musique ne sera jamais complètement exclue. Le réalisateur se concentre sur la relation de Benny avec les images, celles qu'il

consomme et celles qu'il produit, le spectateur ayant toujours accès à ce que le jeune homme regarde et à ce qu'il produit. Ainsi, il y a l'installation d'une dynamique implicite entre les média (télévision et cinéma), le spectateur et le fabricant d'images. Cette relation se développe de manière indirecte chez le spectateur puisque le film ne pointe pas explicitement vers cette dynamique, vers cette relation, mais se développe normalement au même titre qu'un film avec une diégèse classique, sans débordement de la part du fond et/ou de la forme comme l'expérimentera Haneke avec *Funny Games* par les adresses à la caméra et la révélation du fait cinématographique et, avec *Caché* par le questionnement des sources d'images¹³. La dynamique se complexifie légèrement par les différentes sources d'images que le cinéaste montre au spectateur. Plusieurs sources à travers différents média sont alors exploitées : les images de la caméra de Benny occupant tout le cadre, ces mêmes images diffusées dans un moniteur télé à l'intérieur d'un cadre cinématographique, diverses émissions télévisuelles à travers le moniteur, mais également en plein cadre. Haneke va jusqu'à montrer la manipulation par Benny des images qu'il a filmées (rembobinage) en plein cadre (Annexe 6). Il insiste également sur deux principaux types d'images par la répétition en croisé : il commence avec les images filmées par Benny en plein cadre pour ensuite les remonter à travers un objet médiatique dans l'univers filmique (moniteur télévisuel), et effectue l'inverse pour les reportages télévisuels. Ces deux types cohabitent côte à côte, à égalité, Benny faisant succéder un type après l'autre. L'insistance du réalisateur modifie la simple présence en une prédominance des média (images). Les diffusions en plein cadre, sans médiation diégétique explicite, interpellent différemment le spectateur : les conditions de visionnement du contenu du médium à l'intérieur du médium cinématographique sont différentes puisqu'il s'agit d'un médium froid et de ses caractéristiques visuelles projetés à l'intérieur d'un médium chaud, par les caractéristiques de diffusion qui lui sont propres (salle de cinéma, noir, écran géant). Ainsi, les reportages télévisuels sont reçus différemment, le médium cinéma présente à son spectateur le cas de Benny, spectateur de télévision, et ce qu'il devient dans cette position, mettant de l'avant les effets (possibles) du médium. *Benny's Video* montre les effets des images dans la vie de Benny. Le spectateur de cinéma est mis dans une position d'observation d'un spectateur

¹³ Ces aspects seront longuement abordés dans le deuxième chapitre.

de télévision, qui est aussi producteur d'images. Le médium cinéma, lorsqu'il rencontre un autre médium, ici la télévision, permet une meilleure objectivité pour le spectateur :

The hybrid or the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born. For the parallel between two media holds us on the frontiers between forms that snap us out of the Narcissus-narcosis. The moment of the meeting of media is a moment of freedom and release from the ordinary trance and numbness imposed by them on our senses (McLuhan 1995, p. 179).

À travers l'observation que rapporte Haneke avec *Benny's Video*, un nouveau regard peut se dégager. Par les conditions de visionnement du spectateur, le médium cinéma permet de vivre différemment le médium télévisuel en retirant de l'expérience télévisuelle la monopolisation sensorielle habituelle à laquelle le spectateur se soumet (« *Narcissus-narcosis* » avancé par McLuhan) ; le médium habituellement utilisé devient le médium observé. Dans le cas de *Benny's Video*, le film utilise à son avantage la « *ordinary trance and numbness* » du médium cinéma pour transmettre la réalité de Benny dans son utilisation des média ; utiliser les conditions d'un médium (cinéma) pour rendre explicites les conditions des autres (plusieurs média, mais principalement la télévision). Marshall McLuhan théorise les média en tant qu'extension de l'homme et se concentre sur comment la façon de penser et de sentir de l'homme est façonnée par les médiations techniques (et l'influence que leurs contenus subissent par ces médiations, allant jusqu'à les définir). Haneke semble avoir pris en considération les transformations que cause le médium cinématographique, pouvant ainsi l'instrumentaliser pour atteindre son objectif : mettre en scène les influences de certains média sur un jeune garçon qui évolue avec l'utilisation et la consommation de ces média. Benny n'est pas qu'un consommateur passif d'images, dès les premières secondes du film, il en crée. La force de *Benny's Video* repose sur le fait que malgré sa double position (utilisateur et créateur), Benny n'est pas un être socialement régulé, ses affects ayant été neutralisés (ou du moins influencés) par diverses médiations techniques. Haneke met en scène un scénario où les théories de McLuhan semblent échouer dans la construction d'un être socialement responsable, un être moral. Les écrits du théoricien se basent sur l'homme du milieu littéraire, mais qu'en est-il d'un jeune dont la formation d'un milieu, soit littéraire ou celle du monde électrique, n'est pas terminée ?

1.3.4 Défaillances morales

Dans les diégèses du cinéaste, lorsque le médium télévisuel est présent, il s'agit majoritairement de reportages du téléjournal. Ce choix, délibéré, ajoute un élément aux effets du médium télévisuel, élément concernant les informations présentées dans un médium : « *The bias of each medium of communication is far more distorting than the deliberate lie. The form and tone of some press styles may make the very concept of truth irrelevant. The most urgent and reliable facts presented in this way are a travesty of any reality* » (*Ibid*, p. 273). La présentation du contenu ajouté au médium modifie la réception des informations présentées. Benny, par la situation conflictuelle dans laquelle il se trouve (individualisme versus empathie, dans les termes de McLuhan *individualist* versus *retribalized man*), interprète ce qu'il reçoit sans être conscient de ce que la réalité implique : il n'a pas les capacités, parce que non développées, de comprendre les implications qui se trouvent derrière cette réalité qui lui est présentée. La structure est déficiente pour lui puisqu'il n'est pas en mesure de tout absorber de manière socialement optimale étant laissé à lui-même, tant dans sa vie quotidienne que dans sa relation aux média du monde électrique. Benny ne distingue donc pas le cochon de la jeune fille, il demeure inapte à comprendre les différentes implications entre les deux gestes, gestes qui sont médiatisés de sa propre main et revisités sur sa télévision. À la suite du meurtre, le film met en scène l'absence de tentative de compréhension du geste par son entourage au profit d'un camouflage de sa culpabilité. Benny demeure seul avec ses actions, ses parents agissant comme des agents de préservation de son innocence plutôt que des adultes l'accompagnant dans un processus, le formant dans cette défaillance morale majeure. En ignorant les conséquences de la réalité de son geste, ses parents lui démontrent que la réalité (en apparence) peut être contrôlée.

1.3.5 Le geste dans le cadre

Benny fera la rencontre d'une jeune fille qu'il assassinera devant sa caméra pour pouvoir ressentir (« *what it feels like* ») pour vrai comparativement aux constructions « *stunts* »

qu'ils utilisent dans les films¹⁴. Haneke fait le choix de montrer le meurtre à travers la caméra fixe de Benny qui diffuse sur un moniteur télé les événements (Annexe 7). L'acte n'est pas visuellement traité comme un spectacle : presque rien n'est visible du geste, et ce qui l'est, l'est à travers un cadre dans un cadre créant ainsi une certaine distanciation. Cependant, le son qui parvient au spectateur, par son manque de traitement spectaculaire (aucune musique, seul le cri de douleur est entendu), ajoute grandement à la cruauté de la scène ; la jeune fille ne succombe pas au premier tir, sa souffrance est donc très présente dans la durée. La médiation (à travers le moniteur) de l'acte commence au moment où la jeune fille chute après le premier tir. On entend alors des gémissements. Benny recharge le pistolet dans le cadre de sa caméra et tire (hors cadre). Elle crie encore (hors cadre). Benny lui demande d'arrêter de crier de manière émotive, il n'est pas stoïque face à la souffrance de la jeune fille (toujours hors cadre). Il tire une troisième fois. Elle arrête de gémir, le spectateur en déduit alors sa mort. La réalité de la situation ne sera pas explicitement transmise par l'image, mais bien par le son. Avec cette scène, le cinéaste établit que le jeune garçon n'est pas insensible (il ne supporte pas la souffrance lorsqu'il la voit devant lui), mais que cette souffrance médiatisée (il visionnera les images par la suite) ne l'affecte pas, du moins il ne semble pas réagir. Cette distance entre les événements présentés par les images et sa personne semble être ce qui cause l'absence de réaction de la part de Benny ; lorsque le drame se passe devant lui, il achève la jeune fille parce qu'il est incapable de supporter l'émotion qu'elle exprime. Il peut *agir*, mais lorsqu'il regarde les mêmes événements, il demeure stoïque, et ce, même s'il les a vécus. La médiation des événements semble neutraliser toute émotion chez Benny, et ce, peu importe ce qu'il visionne. C'est le cas chez Benny, mais ce ne l'est pas pour ses parents qui réagiront émotionnellement à la représentation du meurtre qu'a commis leur fils. Benny est formaté par les média qu'il utilise puisque « *our human senses, of which all media are extensions, are also fixed charges on our personal energies, and that they also configure the awareness and experience of each one of us* » (*Ibid*, p. 161). La médiation lui pose problème en dérégulant sa capacité d'empathie, état qui nécessite un autre être. Benny se trouve donc incapable de faire

¹⁴ Le discours sur la « réalité » des images sera approfondi dans *Funny Games* (1997) où Paul affirme que si c'est vu à l'écran, c'est tout aussi réel que la réalité. Voir Annexe 24 pour un extrait de dialogue sur ce sujet.

preuve d'altruisme lorsqu'il y a médiation. Quand il fait *partie* des images, il réagit, mais lorsqu'il est spectateur de ses/ces images, il en est incapable, il y a négation d'émotion. La théorie de McLuhan fonctionne positivement sur un être humain qui a su développer sa capacité à se mettre à la place d'autrui, mais néglige le fait que les média peuvent alimenter un processus de négation d'affect (par la technique entre autres) si le sujet qui est en contact avec ces média n'a pas acquis ces prérequis pour savoir tirer avantage de ses extensions. Si l'être est incomplet, ses extensions seront incomplètes, d'un point de vue empathique face aux autres êtres humains, et même aux animaux. Haneke propose ce parallèle pour son personnage principal, entre les images du cochon et de la jeune fille (la fascination de la souffrance du cochon est transmise sur la jeune fille par Benny).

1.3.6 Réactions au geste, média au centre

Autant le geste effectué par Benny est dérangeant pour le spectateur, les réactions postérieures à l'acte sont tout aussi troublantes. Le jeune garçon se débarrassera du corps entre deux bouchées de yogourt sur fond de musique. Ses rapports aux média demeureront inchangés, Haneke présentant sensiblement le même type d'images du quotidien de Benny que celles précédant le meurtre. Ses parents découvriront le geste de leur fils lors d'une conversation alors que Benny regarde les images des événements. La première réaction du père face à ces images désagréables est de demander à son fils de changer de chaîne. Benny récitera les paroles enregistrées en même temps que les images, ce dernier rivié à son écran faisant dos à ses parents. La scène entière du meurtre est jouée sur le moniteur. À la fin de la scène, Benny prend la télécommande et éteint l'écran. Ses parents sont alors des spectateurs sans capacité d'agir. Le père prend l'arme et la cassette, questionne son fils sur les événements, non pas sur les raisons de son geste ou encore des questions de morale, mais sur les témoins ou suspicions extérieures possibles qui pourraient l'incriminer. Le père ordonne alors à Benny de ne pas se présenter à l'école le lendemain, de manger et d'aller dormir. Les parents débattent sur les pour et les contre de le rendre à la police suivi du plan d'action pour éliminer toutes les preuves. La porte étant entrouverte, Benny entendra le tout. Au retour d'un voyage en Égypte effectué par Benny et sa mère, ce dernier se rendra au poste de police pour

livrer un enregistrement de ses parents discutant du plan pour se débarrasser des éléments l'incriminant, dont le corps de la victime. Cet enregistrement vidéo est le début de l'ultime scène du film : un plan plein écran de la chambre sombre de Benny, avec au son ses parents qui discutent, suivi d'un bruit de crayon qui écrit sur du papier. Un policier questionne alors le jeune adolescent. La scène se termine sur la rencontre de Benny et de ses parents qui entrent dans la salle d'interrogatoire alors qu'il en sort. Cette sortie et cette entrée dans la pièce sont montrées à travers un moniteur de caméra de surveillance (aux côtés de quelques autres) du poste de police (Annexe 8). Tout comme au début du film, la dernière image qui est montrée au spectateur est une image médiatisée, comme la dernière de *Der Siebente Kontinent*.

Tout comme dans *Der Siebente Kontinent*, Michael Haneke n'incrimine pas les médias pour les gestes grandement pathologiques de son principal protagoniste. Benny possède plusieurs carences. Dans son cas, les médias nourrissent une curiosité envers les affects qui lui sont inaccessibles, autre que par la reproduction. Encore faut-il qu'il ait les capacités de comprendre les conséquences de ces affects, capacités qui ne sont clairement pas développées chez Benny, entre autres par la solitude constante et l'indépendance imposée dans lesquelles ses parents le laissent. La mise en garde du film réside dans ce manque chez Benny et ce que ce manque peut avoir comme conséquence dans le monde médiatique actuel.

Avec cette première partie dans sa démarche consacrée à l'observation de diverses situations impliquant des protagonistes (enfants et adultes) en interactions avec des médias, Michael Haneke met de l'avant certaines conséquences néfastes dans le manque d'accompagnement (pour les enfants) et du manque de conscience des implications de la consommation continue des médias (pour les adultes et les enfants). *Der Siebente Kontinent*, *Benny's Video* et *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* lorsqu'examinés dans un tout, font ressortir le manque d'indépendance des personnages vis-à-vis les médias qu'ils utilisent quotidiennement. Un manque qui se manifeste par une

négarion des affects par la technique et les médiations (Benny et l'oncle), ainsi qu'une influence physique (le jeune homme jouant au ping-pong et la famille de *Der Siebente Kontinent*). Le cinéaste utilise le médium chaud qu'est le cinéma pour maximiser l'observation de la part de son spectateur, lui démontrant certaines implications négatives que les médias produisent si l'utilisateur n'est pas indépendant face à ceux qu'il utilise ou face à ce qu'il consomme. Par ces trois premières fictions, Michael Haneke observe un problème en fournissant une forme de conscientisation à ses spectateurs tout en lui permettant d'en prendre conscience grâce à la remédiation au cinéma, de l'expérience des médias électriques. Avec les films suivants, il quitte la conscientisation pour tenter de produire une réflexion chez ceux qui regardent son travail, utilisant les caractéristiques du médium cinématographique à son avantage.

Chapitre 2 : Action : de la réflexion diégétique à la réflexion médiatique; la tentative de *Funny Games* à la maîtrise de *Caché*

« L'attitude que [le spectacle] exige par principe est cette acceptation passive qu'il a déjà en fait obtenue par sa manière d'apparaître sans réplique, par son monopole de l'apparence », (Debord 1967, p. 13). Ce problème (la passivité) que soulève Guy Debord semble être une constatation que fait Michael Haneke au regard des effets de ses trois premiers longs métrages cinématographiques sur les spectateurs. L'observation qu'il fait de ses personnages par sa caméra ne fait que rapporter, présenter des situations problématiques avec les média, mais ces situations ne sont que du spectacle. Le spectateur l'accepte alors, sans réplique, de manière passive. Même si le cinéaste tente de se retirer avec une certaine neutralité, il ne réussit pas à rendre actif celui qui regarde. Dans ces trois premiers films, la neutralité active une réflexion, mais une réflexion qui ne touche que la quantité d'explications possibles concernant les agissements des protagonistes. L'intégration du fonctionnement des média dans la réflexion n'est pas garantie, et ce, malgré leur prolifération dans les diégèses. La réflexion diégétique est activée, mais la réflexion médiatique n'est présente que dans le contexte d'un spectacle, créant une distanciation avec les habitudes concrètes de consommation des spectateurs.

Puisque Haneke est sensible aux forces de son médium, il est conscient que « [l]e caractère fondamentalement tautologique du spectacle découle du simple fait que ses moyens sont en même temps son but » (*Ibid*, p. 13). Avec *Funny Games*, le spectateur devient le cobaye, à travers l'expérience de ce spectacle, d'une première tentative de la part d'Haneke, de situer la réflexion sur les images à un autre niveau. Il utilisera une des caractéristiques du cinéma, la narration, pour recontextualiser, par rapport à ses trois premiers films, la réflexion auprès de son spectateur. Malgré son efficacité sur plusieurs points, cette tentative sera un échec parce que la narration n'est pas un élément propre au médium cinéma, puisque cette dernière se situe à l'intérieur des cadres de la diégèse et n'inclut pas les instances qui la construisent. En d'autres termes, il faut davantage qu'une narration dans un médium quelconque, pour montrer l'effet de ce médium sur ses utilisateurs. Le principal reproche que l'on peut faire au film est que, tout comme le

rapporte Debord avec le spectacle, il utilise les moyens qu'il dénonce. L'échec peut résider dans le fait que les moyens utilisés surpassent, auprès du spectateur dans ce qu'il retient, le but recherché par l'expérience du film. Haneke a joué avec le spectacle certes, mais il n'a pas réussi à en éviter les pièges.

L'aliénation du spectateur au profit de l'objet contemplé (qui est le résultat de sa propre activité inconsciente) s'exprime ainsi : plus il contemple, moins il vit; plus il accepte de se reconnaître dans les images dominantes du besoin, moins il comprend sa propre existence et son propre désir (*Ibid*, p. 20).

Si nous appliquons cette affirmation de Debord aux images (avec son) avec lesquelles Michael Haneke travaille, le cinéaste tente alors de fournir des outils réflexifs pour éviter cette aliénation et ainsi développer l'autonomie complète des individus vis-à-vis des images auxquelles ils sont exposés ; il veut leur donner leur pleine indépendance¹.

Funny Games devient ce qui pourrait être une réaction agressive du cinéaste au calme relatif qui englobe sa trilogie glaciale, réaction pour deux aspects : l'aspect séduisant du spectacle et l'implication de son spectateur. Haneke, ayant évité de séduire son public avec une esthétique froide et des scénarii refusant les catharsis, change d'approche et réalise un *thriller* (genre codifié associé au plaisir du suspense) où des personnages s'adressent directement à ceux qui regardent. Malgré l'aspect séduisant du film, le cinéaste n'oublie pas sa volonté de responsabilisation envers les images et sait utiliser son médium pour tenter une première offensive violente (pour les personnages et pour les spectateurs) et sournoise² en détournant toute idée préconçue qu'un spectateur pourrait avoir. Avec *Funny Games*, le réalisateur exige davantage du spectateur en le forçant à faire plus que simplement regarder l'écran. Pour ce faire, Haneke expérimente sur le terrain de la relation habituelle qui existe entre un spectateur et un créateur d'images médiatiques. Les outils théoriques de la microsociologie d'Erving Goffman permettent de mieux saisir ces transformations dans la relation souvent trop acceptée

¹ L'apport de *La Société du spectacle* de Guy Debord dans la compréhension des œuvres de Michael Haneke s'arrête là, ne voulant pas continuer dans une lecture politique (luttas des classes) que je n'attribue pas au travail du cinéaste sur lequel se concentre ce mémoire.

² Le spectateur étant pris au piège par *Funny Games*, Haneke a livré un film trompeur, voire moralement douteux. C'est ce qui rend le film intéressant, tout en participant à l'échec de ce dernier, parce que moralement fragile.

passivement qu'est celle entre un réalisateur (ou constructeur d'images) et celui qui regarde le résultat construit. Ils nous permettront d'identifier plusieurs moments clés que contient *Funny Games* : plus le film interpelle le spectateur, plus Goffman offre des outils aidant à clarifier la déstabilisation de celui qui l'expérimente, de la première violation subtile, à la plus agressive (négation complète de catharsis). Les écrits de Goffman sont également utiles dans la relation du spectateur à *Caché* (2005) qui voit l'ajout de la notion de réalisateur en tant qu'instance participative (au niveau du récit, et non pas uniquement de l'énonciation). Deux ouvrages seront surtout utilisés : *Les cadres de l'expérience* pour mettre en perspective les transgressions qu'effectue le cinéaste et *Les rites d'interaction* pour mieux comprendre la relation que Michael Haneke développe entre ses spectateurs et ses films par l'approfondissement de l'embarras que le spectateur ressent et tout ce qui en découle.

Il est important de préciser que le travail de Goffman touche des interactions directes, ce qui diffère des interactions d'un film et/ou d'un réalisateur avec les spectateurs. Il y aura donc emprunt de ces concepts pour permettre un regard interactionnel sur une démarche cinématographique concernant la relation d'une personne avec un média. La relation entre Haneke et celui qu'il manipule (celui qui regarde ses films) est en effet totalement indirecte, mais recoupe en partie ce qui arrive dans les interactions directes décrites par Goffman. Un autre type de relation rend pertinente l'utilisation des outils offerts par les théories du microsociologue : la relation indirecte par projection, le spectateur vivant alors indirectement par projection les situations embarrassantes des protagonistes. Dans *Funny Games*, il y a aussi une participation par projection. En franchissant le quatrième mur, le tortionnaire qui s'adresse à ceux qui le regardent produit une relation fictionnelle puisqu'il demeure fixe dans ses paroles et dans ses actions, peu importe les réactions des spectateurs. En dernier lieu, le spectateur développe donc une relation au film lui-même, une relation fictionnelle (l'interaction mentionnée précédemment avec le tortionnaire), qui diverge de la relation qu'il développe avec le médium. Il est important de comprendre la distinction puisque la relation au film constitue une expérience à l'intérieur de la relation au médium, relation que Michael Haneke tente d'influencer.

Ainsi, deux instances seront exploitées : le spectateur (dans sa définition simple) et l'amateur (concept de Goffman qui sera développé dans ce chapitre).

2.1 Les cadres et les fabrications

2.1.1 Définitions

2.1.1.1 Cadre

Pour pouvoir mieux comprendre comment fonctionne *Funny Games* auprès de son spectateur, quelques concepts goffmaniens doivent être définis et contextualisés. « Un cadre est un dispositif cognitif et pratique d'attribution de sens, qui régit l'interprétation d'une situation et l'engagement dans cette situation, qu'il s'agisse du rapport à autrui ou à l'action elle-même » (Joseph 1998, p. 66). Le visionnement d'un film (action) implique une relation avec l'objet qu'est le film. À un autre degré, la situation intradiégétique rapportée par le film fonctionne également à partir des termes de Goffman. Ainsi, la rencontre et les interactions de la famille avec les étrangers que sont Peter et Paul sont régies par les mêmes projections de cadre social que dans la vie réelle. « [L]a notion de cadre désigne une "structure d'attente" par laquelle nous abordons le monde avec des ready-made interprétatifs, comme des "vétérans de la perception" » (*Ibid*, p. 66). Que ce soit les situations que vivent les protagonistes dans un film, ou l'expérience que vit le spectateur du film, ces interactions se retrouvent inscrites à l'intérieur d'un cadre social. Et comme « [t]out cadre implique des attentes normatives et pose la question de savoir jusqu'à quel point et avec quelle intensité nous devons prendre part à l'activité cadrée » (Goffman 1991, p. 338), l'expérience qu'est de regarder un film, surtout dans le cas d'un film qui utilise un genre davantage impliquant en jouant avec les règles implicites des cadres qu'il utilise, contribue à l'implication du spectateur. Plus le spectateur est défié, plus il s'accroche puisqu'il a une expérience passée avec le médium cinématographique. Là où le rôle du créateur d'images devient lourd de sens, lourd de responsabilités, est dans ce que Goffman soulève : « les questions que posent les activités cadrées engagent bien plus que leur structure et leur organisation

puisqu'elles concernent le rapport moral d'une population tout entière à ces fabrications » (*Ibid*, p. 112).

2.1.1.2 Fabrication

« Les fabrications [...] se réfèrent à une réalité préalable, à un modèle déjà doté d'un sens » (*Ibid*, p. 94). Tout spectateur occidental adulte possède une expérience cinématographique, il possède alors une relation avec les objets que sont les films. L'activité qu'est de regarder un film peut être une fabrication, autant que les situations qui constituent son contenu, la diégèse. Contrairement à ce qu'il en est chez Goffman cependant, le concept de fabrication est ici appliqué à un contexte dépourvu de réciprocité entre les participants (les spectateurs et le film ou la diégèse). Trois niveaux de fabrication peuvent alors être identifiés : une fabrication relative au détournement de la situation par les protagonistes (intradiegétique), une autre relative au détournement de la relation habituelle du spectateur au film (expérience du cadre de l'expérience de celui qui regarde) et une dernière concernant la production d'un film qui vise à représenter une situation réelle (davantage applicable à *Benny's Video*).

Une fois le cadre bien identifié avec les acteurs (spectateurs) de l'interaction, l'apparition d'une fabrication construite par le(s) autre(s) acteur(s) (un film ou son répondant, le réalisateur) ne possède qu'un but : utiliser « des efforts délibérés [étant] destinés à désorienter l'activité d'un individu ou d'un ensemble d'individus et qui vont jusqu'à fausser leurs convictions sur le cours des choses » (*Ibid*, p. 93). Le destinataire de ces efforts délibérés verra son cadre être *dénaturé*, le menant à se repositionner par une transformation. Cette transformation s'incarne dans ce que le microsociologue nomme la fabrication. Goffman en identifie deux types : les fabrications bénignes et les fabrications abusives. Une fabrication bénigne « prétend servir les intérêts de la personne qui se fait manœuvrer ou qui, du moins, ne se fait pas à son détriment. Cette personne peut bien découvrir par hasard ce qui se trame et apprendra sans doute à se méfier davantage à l'avenir » (*Ibid*, p. 97). À l'opposé, une fabrication abusive se produit dans un but néfaste pour les personnes qui la subissent. Pour bien comprendre l'intérêt de la notion de fabrication dans l'univers de Michael Haneke, plus spécifiquement en lien avec *Funny Games*, il est important de préciser que, pour que l'expérience que vit le spectateur lors de la fabrication soit considérée comme

« bénigne », il faut prendre en considération le résultat de l'expérience, la destination, et non l'intensité émotionnelle que produit la fabrication. Une approche qui se concentre davantage sur le long terme que sur l'éphémère immédiat des émotions ressenties lors du déroulement de la fabrication sera priorisée. Il va sans dire que l'utilisation d'une fabrication est dangereuse, l'effet bénéfique pouvant être éclipsé par la violence de l'expérience. Sur ce point, la subjectivité spectatorielle demeure centrale dans la vision de l'expérience de l'objet et ce que celui qui regarde en conservera.

2.1.2 Le choix d'un genre codifié : suspense/thriller

Dans le cas de *Funny Games*, Haneke utilise pour la première fois les codes classiques d'un genre extrêmement codifié : le suspense/thriller. Comme le définit Erving Goffman, « le suspens est un procédé utilisé [...] pour montrer comment le hasard ou le destin transforment des vies bien réglées, et comment ceux qui en sont l'objet s'efforcent de donner un sens à ce qui leur arrive » (*Ibid*, p. 144). Le choix d'Haneke d'un genre qui « transforme » le quotidien et les activités banales s'accorde parfaitement au désir de questionnement, à la sensibilisation à la consommation des images (activité quotidienne) chez les spectateurs ; le cinéaste quitte l'observation pour une première tentative d'action dans sa relation avec ses spectateurs. Outre ce parallèle situationnel, le suspense/thriller permet une participation engageante, voire immersive, du spectateur :

Le suspens se nourrit de cette illusion constamment renouvelée d'un futur imminent, d'une situation qui gronde alors que rien ne s'est encore produit. Dès les premières paroles, et alors même que rien n'a encore été dit, nous savons qu'un destin particulier va se jouer sous nos yeux, et ce jusqu'à son terme, à la différence de ce qui se passe dans la vie réelle où les tenants et les aboutissants des actions n'apparaissent qu'après coup (*Langer, Feeling and Form*, p. 310, cité dans Goffman 1991, p. 144).

Le mélange des attentes avec les règles connues et généralement explicites du genre, en plus des conditions sécurisantes du cadre de l'expérience cinématographique, font que le spectateur devient soumis à la fabrication devant lui par un engagement élevé, sans en être parfaitement conscient d'entrée de jeu parce que son expérience est biaisée par celles passées, tant au cinéma qu'avec les règles du genre. Goffman précise que ces présuppositions s'appliquent à toutes les relations : « [l]orsque commence une rencontre,

directe ou médiatisée, les participants entretiennent déjà un certain type de relations sociales, et s'attendent à garder entre eux à l'avenir des rapports déterminés » (1974, p. 38). Cette affirmation ne fonctionne que si l'on considère l'objet filmique comme une communication de la part de son constructeur ; *Funny Games* tente de transmettre quelque chose à son spectateur, il y a donc communication. Si l'on s'arrête sur la dernière phrase de la citation, elle met en évidence que le spectateur a établi ce type de rapport avec les films du genre suspense/thriller, ce que le cinéaste exploite à travers *Funny Games*. Il serait même juste d'affirmer que le cinéaste n'emprunte les codes que partiellement pour mieux manipuler (en construisant une fabrication) son spectateur, puisqu'il ne respectera pas tous les codes du genre utilisé. Le film joue alors ce drôle de jeu avec son propre genre, pour mieux provoquer celui qui regarde. Et ce jeu est particulièrement nourrissant pour les participants : « [d]ans la mesure où toute activité a sa logique structurelle, faite d'un tissu de présuppositions, un engagement fondé sur un cadre erroné ou sur une erreur même partielle de cadrage nous rend captifs d'un rapport inadéquat aux évènements » (1991, p. 303).

2.1.3 Rupture des habitudes

2.1.3.1 Rupture d'un cadre

Funny Games révèle graduellement son statut de fabrication par l'accumulation de ruptures de cadres. Ces ruptures, finement ficelées par le cinéaste, se présentent au spectateur de manière progressive, passant de subtiles à agressives, faisant vaciller le spectateur du doute à la consternation envers le film : « [o]r dans la mesure où le cadre nous aide à faire front à une situation, nous sommes dépités lorsque nous sommes face à des situations que nous ne savons plus traiter : nous subissons une rupture de cadre » (Martuccelli 1999, p. 466). Martuccelli continue en expliquant que selon Erving Goffman, l'expérience vécue se transforme en expérience négative puisqu'elle perd, aux yeux de celui qui vit cette rupture, son organisation et la cohérence que lui fournissait le cadre projeté avant sa rupture. Goffman décrit ce changement comme une « désorganisation interactionnelle » (1991, p. 367) qui bouleverse la nature de la relation. Le film déstabilise le spectateur parce qu'en ne respectant pas les règles habituelles sécurisantes du cadre de l'expérience cinématographique, il le force à se

repositionner, tout en reniant toute réciprocité. L'interaction perd son organisation et le spectateur de *Funny Games* doit tout réorganiser seul.

2.1.3.2 Rupture d'un cadre intradiégétique

[L]a pluralité des mondes ne se conçoit que si nous savons jouer et nous mettre en scène, nous mettre à la place de l'autre (pour adopter sa perspective), nous prendre pour un autre (et jouer un rôle) ou, comble de la socialisation, nous adresser à tout un chacun, quel que soit son monde, c'est-à-dire répondre à l'"autrui généralisé" (Joseph 1998, p. 25).

Le premier cadre avec lequel le film joue est intradiégétique. Il repose principalement sur l'empathie que le spectateur peut ressentir pour les protagonistes de la famille. Dans le film, Haneke jouera avec la capacité du spectateur à « savoir jouer », avec les limites de sa tolérance au jeu. Peter et Paul, deux étrangers, se présentent à la famille comme étant des amis des voisins. Ils s'immisceront violemment dans leur intimité en transgressant plusieurs règles de conduite généralement respectées dans les différentes interactions sociales dépeintes dans le film. Ces règles « empiètent sur l'individu de deux façons générales : directement, en tant qu'obligations, contraintes morales à se conduire de telle façon ; indirectement en tant qu'attentes de ce que les autres sont moralement tenus de faire à son égard » (Goffman 1974, p. 44). Les attentes que créent ces règles nourrissent, lorsque violées, un sentiment d'inconfort chez le spectateur puisqu'il les a déjà observées, appliquées et/ou vécues dans sa vie de tous les jours. Mais surtout, cette violation remet en doute tout ce qui est implicite dans les interactions sociales : les règles basiques de la politesse réciproque. Dès les premiers signes trahissant leur *normalité* sociale, incarnés dans *Funny Games* par l'incident des œufs, leur véritable identité de bourreaux se révèle. Ce que le spectateur ignore cependant, c'est que cette première offense est calculée, devenant plutôt une provocation. Socialement, ce sont souvent les erreurs qui causent la révélation de la véritable identité. Dans le film, Paul et Peter ne se trahissent pas, mais se révèlent par la provocation, explicitant leur but de manière contrôlée et graduelle. Ce qui est contrôlé pour les deux personnages de *Funny Games* devient une détérioration (de leur image) pour le spectateur. La violation que subit la famille est renforcée par l'empathie que crée la situation diégétique. Le spectateur peut aller jusqu'à se projeter ou s'identifier aux personnages : « [u]n spectacle correctement mis en scène et joué conduit le public à

attribuer un moi à un personnage représenté, mais cette attribution est le produit et non la cause d'un spectacle » (*Ibid*, p. 458). *Funny Games* se voit donc producteur d'une projection-identification alimentée par les violations commises par ses personnages de tortionnaires.

2.1.3.3 Les règles d'Erving Goffman transgressées (dans la relation diégèse-spectateur)

L'espace scénique où s'effectue véritablement la représentation et celui qui est réservé aux spectateurs sont en général deux territoires bien séparés. On estime en effet que le public n'a ni le droit ni le devoir de participer directement à l'action dramatique qui se déroule sur scène; il peut certes exprimer son opinion, mais d'une façon que les êtres incarnés par les acteurs n'y prêteront pas attention (Goffman 1991, p. 132).

En transposant ces observations de Goffman au théâtre (interaction directe) sur la relation entre le spectateur et un film (interaction unidirectionnelle), *Funny Games* se permet la transgression de cette « norme » relationnelle. Michael Haneke installe graduellement cette transgression par une suite d'interactions directes d'un de ses personnages de la diégèse à ses spectateurs, allant jusqu'à forcer un changement de position de la part de celui qui regarde. Mais ce repositionnement implique un changement pour le spectateur face à lui-même (le personnage souligne sa présence dans la salle, le spectateur étant maintenant explicitement conscient de sa position), mais également face au film lui-même puisqu'il modifie le cadre habituel dans lequel il s'inscrit. Quelques éléments participent graduellement à l'atteinte de la transgression complète pour le spectateur face à ces attentes basées sur les règles habituelles du cadre. Tout d'abord, il y a des adresses à la caméra. La première est ambiguë ; il s'agit d'un clin d'œil (voir Annexe 9). Cette première situation constitue un des premiers jeux amusants, aux yeux des tortionnaires, où Anna doit trouver dans le jardin le chien de la famille qui est soudainement silencieux, à partir des directives de Paul (le jeu pour enfant du chaud ou froid déterminant la proximité physique de l'objet). Paul effectue ce clin d'œil en regardant la caméra. Dans l'espace filmique, ce regard pourrait être dirigé vers un des personnages (qui sont spectateurs du jeu auquel Anna participe), créant ainsi le doute sur le réel destinataire de ce geste. Pour cette première tentative perverse d'incursion, les destinataires possibles possèdent un point commun, ils sont spectateurs. Soit ils le sont du film (extradiégétique), soit ils le sont du jeu (intradiegétique). Par la

suite, Paul s'adressera directement aux spectateurs du film à quelques reprises, éliminant toute ambiguïté sur le destinataire. Il y a le pari (voir Annexe 10 et Annexe 11, idéalement visionner l'extrait de 42 min 18 s à 42 min 41 s), le commentaire sur la poursuite des jeux parce que le temps du film n'est pas encore celui d'un long métrage (Annexe 12) et la promesse d'une fin divertissante (Annexe 13, idéalement visionner l'extrait de 1 h 34 min 51 s à 1 h 35 min 16 s). À chacune des adresses, Paul regarde le spectateur. Le regard n'est pas quelque chose d'innoffensif comme le souligne Isaac Joseph : « de tous les organes des sens, l'œil a une fonction sociologique unique. L'union et l'interaction entre individus sont fondées sur un échange de regards. C'est là peut-être la réciprocité la plus pure qui puisse exister » (1998, p. 22). L'utilisation du regard nourrit le degré de la transgression parce qu'il rend concret, sans fuite possible, l'interaction sociale, cette réciprocité pure qu'aborde Joseph. Mais la perversité de *Funny Games* repose sur cette absence définitive d'échange entre le spectateur et ce qui le provoque, il doit tout assimiler en sachant, que peu importe ce qu'il décidera, ce qui se produit devant lui ne se modifiera pas dans son déroulement, et donc son comportement dans sa dimension sociale. La nature des adresses alimente également cette transgression puisqu'elles ne sont que des questions sans réponse. La sévérité implicite d'un regard semble avoir une importance pour le réalisateur puisqu'il termine le film avec un arrêt sur image de Paul (Annexe 14 et Annexe 15) qui fixe ceux qui le regardent à l'écran, ses spectateurs. Cet arrêt se produit au moment où Peter et Paul s'apprêtent à torturer les autres membres d'une famille, amis de leurs précédentes victimes. En fixant le spectateur avec un regard impliquant, Paul joue avec sa propre perversité, mais également (et surtout) avec la complicité de ses témoins (si le spectateur termine le film, il a vu et connaît les gestes de Peter et Paul). Comme le soulève Goffman dans *Les cadres de l'expérience*, « la magie du spectacle s'évanouirait instantanément si les personnages décidaient de s'adresser aux spectateurs » (1991, p. 148). La magie brisée, le spectateur est moins subjugué par le film et se trouve forcé de se repositionner face à l'objet qu'il consomme. Ce repositionnement est alimenté par les échanges directs, mais unidirectionnels, qui ne se présentent au spectateur que sous forme de questions concernant le jeu dont il est témoin. S'il y a une conséquence de ces adresses, c'est que le cadre se doit d'être redéfini puisqu'il ne respecte plus les règles initiales, implicites

pour le spectateur. Cela devient problématique puisque c'est « l'ensemble des engagements antérieurs – et des distances qu'elles supposent – [qui] s'effondrent en provoquant, quoi qu'il arrive par ailleurs, un changement dramatique de ce dont [ils font] l'expérience » (Goffman 1991, p. 374). Ces/ses questionnements transforment le *toujours* spectateur de cinéma en *participant* aux événements mis en scène à l'écran : son rôle à l'intérieur du cadre change de passif (témoin) à actif (acteur), et ce, bien malgré lui. Si le spectateur ne se retire pas de l'interaction en quittant la salle de cinéma, il accepte implicitement son nouveau statut.

2.1.4 Les tortionnaires

2.1.4.1 Les tortionnaires et les protagonistes

Les tortionnaires développent des interactions particulières avec chacune des personnes ou des instances avec lesquelles ils conversent : les membres de la famille et les spectateurs. Peter et Paul se révèlent progressivement envers la famille par une suite de gestes qui trahit leur face³ et l'image que la famille et les spectateurs ont d'eux. Et la façon la plus simple de détruire leur image, est de compromettre celle des autres : « [l]a forme élémentaire de la violation, c'est donc l'offense au principe de réciprocité pratique qui régit la vie publique : une personne doit pouvoir “compter sur le tact et la probité d'autrui pour sauver la face et l'image qu'elle a d'elle-même” » (Joseph 1998, p. 36). En détournant cette règle tacite, les tortionnaires nourrissent leur destruction méticuleusement gérée. Ainsi, ils font perdre la face à chacun des membres de la famille. Ils causent une infirmité physique au père en lui cassant une jambe avec des bâtons de golf, humilient physiquement la mère en la forçant à se dénuder devant son mari et son fils et poussent l'enfant par la peur à uriner dans ses pantalons. Les tortionnaires utilisent les moyens qui sont les plus directement associés à la face de chacun des individus : la force physique masculine (le père), l'apparence physique reliée à sa sexualité (la mère) et la honte par l'urination en public (l'enfant). Le spectateur y est grandement sensible puisqu'il connaît bien ces situations. Dans la vie réelle, il se fait observateur des

³ Pour définition sociologique complète du terme selon Goffman, voir l'article « *On Face-work: An Analysis of Ritual Elements of Social Interaction* » (1955) dans *Psychiatry; Journal for the Study of Interpersonal Processes*.

interactions d'autrui et déduit toute sorte de choses des comportements qu'il observe. *Funny Games* reproduit trois situations où chacune des victimes vit une humiliation, associée à leur statut social (père, mère et enfant), activant par le fait même les expériences et capacités sociales de celui qui regarde, le tout faisant de lui un témoin.

2.1.4.2 Les tortionnaires et les spectateurs

Il est plus facile d'identifier le moi des victimes (la famille) que ceux des tortionnaires, mais là où les raisons sont souvent une fin, un revirement, ou une partie du casse-tête qu'est le film, dans le cas de *Funny Games*, ces tortionnaires n'existent que pour une raison : ils sont regardés. Cette absence d'humanité (pas seulement pour les gestes, mais pour leur existence même) est ce qui trouble celui qui regarde le film. Pour mieux comprendre l'effet que les tortionnaires peuvent avoir sur leurs spectateurs, il faut questionner ce qu'ils sont :

dans une société démocratique où le face-à-face pose problème, du fait de l'égalitarisme, la question de l'intentionnalité de l'autre devient essentielle. Dans la mesure où la hiérarchie, la tradition ou l'ordre du monde ne protègent plus de la méchanceté d'autrui (Martuccelli 1999, p. 473).

Peter et Paul se présentent comme des égaux avec la famille. Le spectateur le présume sur la base de son expérience sociale, cinématographique et avec le genre suspense/thriller. Il tentera donc de trouver une intention pour comprendre ou justifier leurs actes. Non seulement le film ne répondra pas à cette exigence sociale pour permettre au spectateur d'assimiler ces agissements cruels, mais les tortionnaires s'amuseront à donner plusieurs fausses justifications (drogues, parents divorcés, etc.). En empêchant cette assimilation, le film donne au spectateur une expérience incomplète, une frustration qu'il se doit d'expliquer, donc qui force sa réflexion s'il veut en retirer quelque chose puisqu'aucune réponse sensée ne lui est offerte. Même si une justification ne change pas les gestes, pour le spectateur, il y a compréhension :

Ainsi, un motif n'est pas la source subjective de l'action, mais un acte de langage qui s'inscrit dans un vocabulaire disponible pour les acteurs sociaux et leur permet d'interpréter une conduite. Un motif est d'abord une manière de *répondre* à une question portant sur ce que l'action a d'inattendu ou sur ses alternatives en présentant une excuse ou une

justification. C'est également une façon d'imputer une cause en utilisant les mots qui conviennent ("Je ne pouvais pas faire autrement", "C'était plus fort que moi"). Et ces mots ne se réfèrent pas à des éléments "dans" les individus [...]. Un motif n'est donc pas une réalité psychologique que par reconstruction à partir d'une question. En revanche, c'est indissolublement un fait social et un fait de langage [...]. Si une situation est une réalité de plein droit, c'est au regard d'un témoin qui la questionne (*je souligne*, Joseph 1998, p. 28-29).

Cette absence marquée et soulignée par le jeu pervers des tortionnaires apporte, en quelque sorte, une réponse au spectateur : tenter de trouver la réponse à la question *constitue* les intentions des gestes mis en scène à l'écran. Cette absence de motif, de justification est fréquente dans les scénarii de Michael Haneke (*Der Siebente Kontinent*, *71 fragments*, *Benny's Video*, *La pianiste* ne sont que les principaux exemples), priorisant toujours le questionnement aux réponses. Le spectateur se trouve donc dans la même position que les protagonistes de la famille, mais à la différence que le cadre auquel appartient le cinéma est immersif et habituellement contrôlé (répétition des conditions de visionnement de film en film), facilitant une baisse de possibilité d'humiliation sociale pour le spectateur. Le cinéma est un cadre à faible risque d'humiliation contrairement à une interaction avec des humains physiquement présents, non médiatisés. La vigilance est donc minimale. Et le film se permet de l'utiliser.

2.1.4.3 Que sont-ils?

En partant de la définition de Goffman selon laquelle les joueurs possèdent un « rôle » dans le jeu (1991, p. 263), qui possède des définitions sociales variables, l'absence de réponse à ce que les tortionnaires sont (motifs, intentions, rôles définis) mène à une hypothèse qu'ils ne sont en fait qu'un rôle. Ils n'ont pas de position sociale définie, ils ne se forment que par leurs actions, actions sans motivation et sans justification sociale. L'aspect psychologique humain étant absent au sens commun de la socialisation, il ne leur reste qu'un qualificatif pour les décrire : rôle. Ils ne font que jouer et ils précisent qu'ils ne jouent que parce qu'ils sont regardés, impliquant celui qui regarde dans la culpabilité du geste. Puisque sans regard, ils ne sont rien. Et comme un rôle, ils n'ont pas de finalité. La fin suggère (revoir Annexe 14 et Annexe 15 qui constituent cette fin) qu'il y a recommencement, répétition, continuation de leur rôle ; la reproduction d'un

archétype. Archétype qui accompagne son spectateur tout au long de *Funny Games* pour le laisser dans un état de suspension permanente (arrêt sur image en Annexe 14). Le spectateur ne fait qu'entrer à l'intérieur de *leur* jeu qui est sans fin. Le spectacle (effectuer leur rôle) est leur normativité, répétitive. Le spectateur est devant une fabrication, et les tortionnaires se plaisent à lui révéler le piège dans lequel il est.

2.1.5 But de la rupture du cadre

La révélation progressive de la *vraie nature* des tortionnaires face aux protagonistes est reproduite dans la relation du spectateur avec le film. Ce dernier révèle sa *vraie nature* progressivement jusqu'à une rupture de cadre dans lequel le spectateur s'inscrit (cinéma).

Lorsque nous faisons l'expérience d'une rupture de cadre, quelle qu'en soit la raison, c'est la nature même de nos croyances et de nos engagements qui, subitement, se trouve bouleversée. La réticence à prendre part aux activités en cours s'estompe; on prend en main, sans détour, les difficultés de la situation, préoccupés par notre échec à y faire face et par les raisons de cet échec, on s'enfonce dans l'embarras, sans défense et, en quelque sorte, de manière relâchée (Goffman 1991, p. 370).

Funny Games, par sa perversité envers son spectateur, le met dans l'embarras : en lui donnant une expérience cinématographique qui joue avec la relation spectateur/film, mais surtout en l'impliquant dans les gestes commis devant ses yeux. La rupture de cadre qu'effectue le réalisateur a comme but principal l'embarras de celui qui regarde. Parce que l'embarras crée une instabilité, un inconfort que tout être social désire expliquer (comme le spectateur désire justifier les gestes des tortionnaires). Ainsi, l'embarras est au cœur du repositionnement du spectateur.

2.2 L'embarras du spectateur

Les tortionnaires ont un visage social perversi par leurs gestes envers les protagonistes diégétiques et ceux qui regardent, mais Peter et Paul sont au centre d'une autre

perversion : la relation du spectateur au film. L'accumulation des éléments précédemment abordés mène le spectateur à vivre deux formes d'embarras : celui pour autrui (les protagonistes du film, la famille) et son propre embarras (en tant que spectateur). La notion d'embarras abordée à la manière d'Erving Goffman constitue un élément central de ce que peut vivre le spectateur lors d'un visionnement de *Funny Games*. D'entrée de jeu, le spectateur doit savoir qu'« il n'existe pas d'interaction dans laquelle les participants ne courent pas un risque sérieux de se trouver légèrement embarrassés, ou au contraire un léger risque de se trouver sérieusement humiliés » (Goffman 1973a, p. 230). Pour le spectateur, le risque est davantage présent en raison de sa position immersive. Il se trouve donc moins sur la défensive, moins dans un rôle social entièrement participatif ; il s'abandonne en quelque sorte aux mains du producteur d'images. Le spectateur doit alors être conscient de sa position dans laquelle le cadre auquel il participe le situe. Le réalisateur peut, comme dans le cas de *Funny Games*, exploiter les avantages de la position du spectateur. L'exploitation se construit progressivement à partir de quelques éléments.

2.2.1 Embarras *pour les personnages*

En prenant en considération les événements de la diégèse où les deux jeunes hommes ridiculisent chacun des membres de la famille mentionnés précédemment, il est possible de suivre l'explication de Goffman au sujet de la « contagion » de l'embarras :

Selon les critères du petit système social que construit l'interaction, l'attaquant est tout aussi coupable que sa victime, et parfois plus, car, s'il posait à l'homme délicat, en détruisant l'image d'un autre il détruit la sienne. Il va de soi que la perturbation ne s'arrête pas aux deux coupables ni à ceux qui sympathisent avec eux. N'ayant aucun objet stable et légitime sur lequel poser leur unité, les autres se retrouvent eux aussi ballants et confus. C'est pourquoi l'embarras paraît contagieux : mis en branle, il se répand en cercles toujours plus larges (1974, p. 95).

À partir de ces mots, il est possible de mieux comprendre deux interactions mises en place dans les trente premières minutes de *Funny Games* : celle directe entre les membres de la famille et les tortionnaires, ainsi que celle, indirecte, du film avec le spectateur. L'embarras traité ici apparaît avant que tout geste violent considérable se

produise, avant que les jeux soient officiellement déclarés auprès de la famille, alors que tout semble normal. Ainsi, l'embarras commence avec la séquence des œufs et l'insistance de Peter auprès d'Anna⁴. Le père Georg, la mère Anna et leur fils Schorschi seront par la suite tour à tour rabaissés par Paul et Peter, chacun étant témoin des humiliations successives des uns et des autres. L'embarras palpable que vivent les membres de la famille se transpose alors au spectateur si la projection-identification est présente. Ces humiliations peuvent également participer à cette identification par projection. Cet embarras, par les gestes cruels qui se produisent à l'écran, peut aller jusqu'à l'horreur pour le spectateur face au comportement des deux jeunes hommes. Il y a transmission, principalement parce que les deux groupes de participants dans la diégèse voient leur image être détruite créant une situation facilement reconnaissable. Le spectateur doit donc se repositionner face à ces événements qui troublent la constance à l'intérieur du cadre social de la diégèse. Il doit se repositionner par rapport à la famille (ce qu'il réussira), mais également face aux tortionnaires (ce qu'il ne pourra faire). Cette transmission se produit assez rapidement dans *Funny Games*, dès qu'il y a humiliation envers la famille. Si les tortionnaires perdent leur dignité sociale dès les premiers événements (la compréhension de la part du spectateur du fait que les offenseurs ne jouent plus le jeu social varie selon les individus), la sympathie (voire compassion) pour les victimes peut accrocher le spectateur et maintenir (voire nourrir) son désir de justice. Le film utilise cette connexion et ce désir pour mieux exploiter cet aspect de la vie sociale de son spectateur. Parce que, comme l'avance Goffman, si dans une situation embarrassante, un individu est mal à l'aise, c'est parce qu'il est socialement adapté, démontrant sa capacité d'altérité⁵. Si le spectateur est embarrassé, c'est qu'il peut s'identifier (ou se projeter) par rapport aux protagonistes (les membres de la famille, non pas les tortionnaires) à l'intérieur de la diégèse. Par cet acte, le spectateur participe au social compris dans la diégèse, mais il le fait indirectement par sa position de témoin ne pouvant intervenir dans les événements projetés sur l'écran. C'est sur cette participation que compte le cinéaste pour mieux imposer l'embarras qu'il désire faire vivre à celui qui

⁴ La première rencontre entre Peter et Anna se fait à l'aide d'un prétexte de ce dernier : les voisins ont besoin de quelques œufs. Peter brisera les œufs à deux reprises en quittant la maison, insistant pour en avoir encore. Le malaise d'Anna augmente à chaque demande.

⁵ Voir la section « Le domaine de l'embarras » dans *Les Rites d'interactions*, p. 97.

regarde son film, mais cette fois, l'embarras sera relatif à sa position de spectateur, véritable victime de *Funny Games*. Cette condition qu'installe la projection-identification est un des éléments essentiels du film pour mener à son but : forcer la réflexion. L'embarras ressenti pour la famille devient l'intérêt principal du spectateur pour le déroulement de la fiction devant ses yeux : s'il considère les violations sociales commises par les tortionnaires comme des injustices, encore plus révoltant s'il les considère comme des injustices gratuites sans bénéfice apparent⁶, il sera alors davantage investi dans la quête de la rectification morale que promet le genre suspense/thriller. Promesse que seul le spectateur croit inévitable.

2.2.2 Embarras du spectateur pour lui-même

Dans la progression vers son propre embarras de spectateur de cinéma, le spectateur sera interpellé par le film en trois étapes. La première, déjà discutée, est par l'embarras qui pourrait être qualifié de diégétique, donc extérieur à la personne qu'est le spectateur. La deuxième est un état médian entre le diégétique et la culpabilité du spectateur où le film teste la capacité de ce dernier à faire face aux conséquences de la violence avec un plan-séquence. La dernière, plus directe dans sa démarche, confirme l'absence totale de contrôle du spectateur face aux images en lui retirant toute possibilité, même minime, de catharsis.

Une fois l'embarras diégétique installé par le film, ce qui nourrira l'atteinte de l'embarras personnel seront les adresses à la caméra qu'effectue Paul. Ces adresses détruisent le « naturel » de l'état dans lequel le cadre du visionnement positionne celui qui regarde, l'éloignant des conditions habituelles associées au cadre auquel il participe. En adressant la parole directement au spectateur, le tortionnaire indique (marque agressivement) sa présence sur l'écran, mais pour celui qui le regarde, cette adresse le positionne dans une situation particulière entre interaction directe et relation à un objet inanimé ; Paul lui adresse la parole, il y a échange unidirectionnel (voir les Annexes 9, 10, 11, 12, 13, 14 et 15 dans l'ordre d'apparition chronologique). Le personnage explicite qu'il est conscient de la présence du spectateur en lui parlant, initiant alors la

⁶ Ne pas oublier que le film n'apportera aucune justification des agissements de Paul et Peter autre que ces évènements se produisent que parce qu'ils sont regardés.

moitié de ce que requiert une interaction directe, mais évidemment le spectateur ne peut rendre la pareille. Le film tire avantage de cette absence de réciprocité, cette négation du retour : le spectateur est dans l'incapacité de se défendre face à son attaquant, d'où la violence du film envers son destinataire. Un sentiment d'infériorité est alors nourri dans cette situation par quelques éléments de *Funny Games* : la dominance physique des tortionnaires (écran géant, plan portrait ou rapproché), leur pouvoir dans l'espace fictif (le spectateur est témoin de et participant aux actes que Peter et Paul commettent envers la famille), et le fait qu'un personnage fictif bouleverse ou ose adresser la parole à son public lui donne un pouvoir par l'affront qu'il produit en le déstabilisant (un personnage entièrement fictif ose laisser savoir qu'il est conscient de la présence du public, mais surtout de leur voyeurisme pour ses faits et gestes, il affirme qu'il est conscient de son rôle). Ces éléments créent une confrontation entre les tortionnaires et leurs spectateurs mettant à l'avant-plan (littéralement) qu'ils ont un pouvoir sur le divertissement des gens dans la salle ; ils sont, plus spécifiquement Paul, maîtres dans un environnement sécuritaire où le spectateur *vit* des émotions. En brisant cette distance, qui constitue la pierre angulaire du sentiment de sécurité vis-à-vis un film de fiction, Paul confirme et affirme sa supériorité. Le film fragilise de manière perverse la sécurité d'un lieu de sureté, le cadre auparavant sûr. Les deux tortionnaires envahissent le lieu sécuritaire du spectateur comme ils ont envahi le lieu sécuritaire des protagonistes diégétiques. Et ils le font par les mêmes moyens : en jouant avec leur masque social, par imposture, par perversité et révélation progressive, mais surtout en jouant avec la notion qu'ils connaissent depuis le commencement du cadre de l'expérience qu'ils auront le contrôle absolu sur tous les acteurs participants à *leur* interaction. Si la projection-identification était installée, la violation envers le spectateur n'en est que plus forte; il subit alors doublement ces transgressions. Les tortionnaires se permettent ces invasions en étant conscients de leur impunité assurée, tant face à leurs spectateurs qu'aux protagonistes présents dans l'espace filmique. Ainsi, la position du spectateur est menacée par cette invasion. Le spectateur et sa position sont identifiés agressivement par le personnage à l'écran (il ne faut pas oublier la supériorité physique de ce dernier). La sécurité de celui qui regarde est donc fragilisée puisqu'habituellement il ne participe pas à la diégèse, étant plutôt un acteur passif, indépendant des actions qui se produisent devant lui tout en

ayant la possibilité (et capacité) d'en être affecté. La sécurité d'un spectateur repose sur le cadre qu'une projection cinématographique lui offre, mais lorsque ce cadre se brise, il devient instable :

[l]a signification organisationnelle des cadres primaires et le fait que nous tenions à tout prix à tirer au clair ce qui se passe à ce niveau est manifeste dans l'embarras et le dépit que nous éprouvons en découvrant que nous n'avons pas choisi le bon agencement (Goffman 1991, p. 302).

Le spectateur pense connaître l'issue du film (la famille incarne le héros, donc au moins un survivra), mais le film le met dans l'embarras en déjouant ses attentes, il détruit la vision préconçue du suspense (le cadre habituel) et force le spectateur à prendre conscience, à travers les adresses de Paul, qu'il est la seule et unique raison pour laquelle ces jeux se produisent à l'écran. Cette violence n'existe que par une seule et unique condition : parce qu'elle est regardée.

2.2.3 L'embarras de la culpabilité (participation)

[L]a participation que l'on dit passive est moins passive qu'on ne pourrait le penser. Si les spectateurs rient au cirque en voyant un clown se laisser tomber brutalement comme une pierre, c'est parce qu'ils ont participé à sa marche avec toute la sympathie de leurs muscles et de leur sensibilité; ils se sont plongés par anticipation dans sa conduite, dans l'intentionnalité de ses gestes, et ils voient le cadrage prédictif de ce qui allait arriver se détraquer sous leurs yeux. En ce sens, il faut dire qu'observer, c'est faire (*Ibid*, p. 372-373).

De manière agressive, c'est ce que Paul veut transmettre au spectateur en lui adressant la parole : ce qu'il fait subir à la famille, il le fait parce qu'il est regardé par des gens qui veulent voir ces gestes, même fictionnels. La question devient alors avec *Funny Games* : si vous regardez, est-ce que vous participez ? D'un point de vue rationnel (conséquences physiques et concrètes des actions), non, mais d'un point de vue pratique, si un spectateur participe en regardant, ce qu'il voit se produit. Si le spectateur termine le film, c'est qu'il veut voir. S'il participe et qu'il veut voir, il a donc une part de responsabilité dans ce qui se passe puisqu'il permet l'existence de cette violence en la regardant. Et ce, même si cette violence n'existe que *pour* lui. Si malgré toute cette provocation de Paul, il demeure dans son siège, le spectateur accepte son rôle consciemment. Comme

l'affirme Goffman dans *Les cadres de l'expérience*, les cadres organisent des activités comme des fabrications et donc nécessitent un engagement. Qui dit engagement, dit implication de sa personne⁷. Celui qui choisit de regarder *Funny Games*, s'implique et obtient un rôle. Haneke questionne ce rôle à travers la relation qu'il développe entre le spectateur et le film. Il est implicite, de manière générale, qu'un film peut constituer un divertissement, ce qui peut donc créer une distanciation comprenant de la non-responsabilité pour celui qui y participe. En joignant la participation active (et la culpabilité de cette dernière) avec l'embarras, le film rend l'expérience socialisante (l'embarras nécessite une tierce personne pour être activé) en transformant l'expérience divertissante en interaction plus directe : « [u]ne rencontre est une période d'interaction face à face : elle commence lorsque des individus reconnaissent leur présence mutuelle et directe, et se termine lorsqu'ils s'accordent pour se retirer » (Goffman 1974, p. 88). Paul se retire en regardant son spectateur directement (Annexe 14), dans un arrêt sur image qui symbolise une insistance amusée sur la culpabilité du spectateur établie par le film et ses deux tortionnaires. Sa fin est un regard lourd de sens (la totalité de cette rencontre, de cet échange qu'est *Funny Games*), et cette lourdeur est transmise au spectateur. Mais comme il a été mentionné plus tôt, la situation dans laquelle se trouve celui qui vit l'expérience du film ne permet aucune réciprocité. Le spectateur est accusé, voire rendu coupable de cette violence, sans pouvoir se défendre. *Funny Games* persécute, culpabilise, blâme et condamne. En le rendant coupable, le film force le spectateur à trouver une justification pour qu'il puisse se déculpabiliser, impliquant une réflexion sur ses propres gestes, ses propres habitudes. Le film et ses protagonistes tortionnaires ne se retiennent pas dans leur transmission agressive d'embarras à leur spectateur, et ce, même si les rites d'interaction dictent autre chose, évitant d'embarrasser ceux avec qui il y a socialisation, par politesse et respect. L'élément clé pour la transmission de l'embarras repose dans la relation que produit *Funny Games* entre les protagonistes victimes et les spectateurs, parce qu'elle est celle qui est la plus commune pour leurs sujets ; le spectateur a une expérience affective riche avec des protagonistes à l'intérieur d'une fiction, cette dynamique est familière. La particularité du film repose dans le jeu avec le cadre fictionnel, jeu qui dépend des faits et gestes (et

⁷ Voir la partie I du chapitre « 10. ruptures de cadres », p. 338 à 340.

paroles) des tortionnaires. En s'adressant aux spectateurs, ils brouillent l'aspect hermétique du cadre fictionnel en permettant, volontairement, une ouverture. Comment ? En avançant l'idée que les spectateurs participent, à leur manière, à la fiction qui se déroule devant leurs yeux, qu'ils le veuillent ou non. Il n'y a donc pas une destruction du cadre fictionnel, mais plutôt une inclusion d'une autre instance dans la dynamique. Du moins, c'est ce que semble avancer *Funny Games*.

2.2.4 Conséquence (réelle) de la participation, l'utilisation du plan-séquence

Deux scènes alimentent principalement l'embarras chez le spectateur. La première montre diégétiquement les conséquences *réelles* de la violence des jeux qui constituent le spectacle projeté devant eux et la seconde retire tout espoir de catharsis chez celui qui regarde. La première scène est paradoxale puisqu'elle est un élément clé dans la démarche du film, alors que sa technique est fréquemment utilisée pour créer l'inverse. Il s'agit d'un plan-séquence. Paul décide de se faire un sandwich dans la cuisine laissant Peter, armé, seul avec la famille en otage dans le salon. Le spectateur voit alors Paul dans la cuisine, mais entend ce qui se produit dans le salon. Alors que Paul sort quelques vivres du réfrigérateur, un coup de feu retentit. La caméra demeure sur Paul quelques instants dans la cuisine avant de couper à un plan rapproché de la télévision ensanglantée (Annexe 16). Sur ce plan, le spectateur entend les tortionnaires quitter la maison rapidement puisqu'un otage a été tiré. Ce qui suivra sera l'unique plan-séquence majeur de *Funny Games*, d'une durée de plus de dix minutes (de 1 h 05 min 30 s à 1 h 16 min 09 s). Ce plan relate les instants suivants le meurtre du jeune garçon. Michael Haneke refuse de manière générale le montage et préfère filmer ses personnages à l'intérieur d'un même plan, sans morcèlement d'espace ou de temps. L'exception principale étant *Funny Games* où il utilise de manière abusive le montage (champ-contrechamp perpétuel) pour manipuler son spectateur en accentuant le conflit entre les deux groupes qui s'affrontent. Le plan-séquence devient un choix où il y a un désir de montrer les situations telles qu'elles se produisent, sans manipulation de la part du réalisateur, laissant au spectateur, en apparence, davantage de liberté vis-à-vis ce qu'il regarde. Mais la construction esthétique des plans (le plan contient trois cadres différents, voir les Annexes 17, 18 et 19) dirige parfaitement le spectateur vers la

négarion de plaisir (dans les actes violents du film). Il exploite son état de choc pour mieux le contrôler et, par le fait même, l'embarrasser avec la réalité crue et explicite de la situation. Ce choix du réalisateur de montrer les conséquences du meurtre par un plan-séquence rejoint le rapport moral de Goffman compris dans le cadre social, mais cette fois-ci le rapport s'applique à la relation entre les créateurs (Haneke) de la fabrication (le film) et son spectateur. « L'intérêt du plan-séquence, c'est sa durée. Il permet de réintroduire du devenir dans la pensée et de donner de la densité au déroulement de ce qui est en train de se passer. Avec lui, le spectateur a le temps, prend le temps, lequel devient palpable » (Laplantine 2007, p. 151-152). Lorsque le temps se fait sentir, l'immersion s'en voit réduite. Le plan-séquence de *Funny Games* est construit de manière à *respecter* la manipulation constante du film. Des éléments comme les meubles, les couleurs, la lumière (Annexe 20), ainsi que la présence de nombreuses lignes directrices dans le décor (Annexe 21) alimentent la manipulation dans un plan contenant une technique (le plan-séquence) habituellement associée à l'éthique de l'image comme François Laplantine le soulevait. Sa construction visuelle, en se basant sur le système de lecture occidental (de haut en bas et de gauche à droite), oblige le spectateur à diriger son regard vers le corps inanimé du jeune garçon. Le tout pour mettre en évidence, sans échappatoire possible, les conséquences du crime qui vient d'être commis : le meurtre de Georgie, le jeune garçon. Mais, pour le spectateur, ces images cruelles ne sont en fait qu'une négation *réelle* du plaisir qu'il peut éprouver avec les images qu'il consomme au moment où il regarde. Avec ce plan-séquence

[u]npleasure arises as a result of the obstruction of the pleasure drive which, having been mobilised, is suddenly thwarted. It also arises from the spectator's emotional reorientation. With the selfish emotional drive for pleasure blocked, the spectator engages with the events on screen in a different manner: discomfort comes from being forced to witness the aftermath of Georgie's death and engage with a set of emotions unfamiliar to the genre. For the presentation of consequence does not mobilise an epistemic concern with what will happen, but rather it forces the spectator to consider the implications of what has happened. At this moment in the narrative there is no immediate imperative for the characters to act, and so we are put into contact with how they react (l'auteure souligne, Wheatley 2009, p. 92).

En choisissant ce déroulement d'évènements, le réalisateur choisit de démontrer que le drame se trouve après les évènements ; que les conséquences sont plus importantes que les évènements eux-mêmes. Il ne montre jamais les actions qui sont commises envers les protagonistes victimes, que ce soit les violences physiques ou les meurtres. L'importance des évènements réside dans ce qu'elles produisent, non pas dans leur déroulement parce que sa production n'est pas de nature éphémère, mais laisse son empreinte sur le spectateur.

2.2.5 Le point de non-retour (retrait de la catharsis)

2.2.5.1 Les évènements

La deuxième scène concernant la manipulation agressive est la séquence de rembobinage, par Paul, d'un évènement qui ne lui plaisait guère, le meurtre de Peter par Anna. Le personnage de la mère s'empare d'un fusil de chasse et tue explicitement à l'écran le personnage de Peter, un des deux tortionnaires. Il est important de mentionner que cette scène marque le retour des deux jeunes hommes après le plan-séquence qui dévoilait la mort atroce du fils puisqu'ils avaient quitté la maison dans la supposée panique à la suite de leur crime. Dans les instants suivant la mort de Peter, Paul se lève et crie « Où est la télécommande ? ». Paul, la trouvant, appuie sur le bouton RWD (Annexe 22) pour faire reculer la pellicule (Annexe 23) et reprendre le jeu qu'il faisait avec Anna avant la mort de son complice. Avec cette action, le personnage de Paul démontre qu'il est conscient qu'il est dans un film, ou du moins dans un support pouvant être lu par un lecteur de cassettes vidéo, puisque sa première réaction est de reculer l'action pour pouvoir gagner. Il avait déjà dit qu'il se savait regardé, mais il n'avait jamais démontré qu'il connaissait les spécificités du médium dans lequel il était regardé. L'idée du médium filmique est apportée : la scène qui recule n'est pas un plan-séquence, le montage du film recule, tous les plans sont reculés dans l'ordre qu'ils avaient été projetés. Le cinéma redevient ici média électrique en étant associé à la vidéo par la matérialité suggérée (voire imposée) de la bande vidéo, il y a donc un parallèle inévitable avec la télévision et son moniteur télévisuel (cassette vidéo manipulable du type VHS). C'est par l'expérience cinématographique que le spectateur est amené à réfléchir sur son expérience télévisuelle, tout en se faisant souligner, agressivement, une

manière de réfléchir sur son expérience cinématographique habituelle dans sa différence avec l'expérience réelle. Cette séquence positionne donc paradoxalement le cinéma avec les autres média électriques : Haneke utilise les particularités propres au cinéma pour déterminer les effets communs des média électriques dans leur rapport à l'image. Après avoir reculé le film, Paul reprend le jeu avec Anna, mais l'empêche de commettre le meurtre. Une alternative au film est présentée, mais cette alternative demeure définitive puisque le meurtre est entièrement retiré de la diégèse ; Peter terminera le film en vie. L'ironie de la scène se trouve dans les paroles de Paul qui, après avoir rembobiné le film, empêche Anna de prendre le fusil de chasse et l'accuse d'avoir brisé les règles (idéalement visionner l'extrait de 1 h 39 min 20 s à 1 h 41 min 19 s).

2.2.5.2 Absence de catharsis

La particularité de cette séquence repose sur le fait que les tortionnaires (qui peuvent être ici les héros puisqu'ils instiguent toutes les actions principales) font des actions violentes, injustes et impossibles vis-à-vis deux groupes : la famille et les spectateurs. En donnant (voire en laissant) à Paul la possibilité d'exécuter ce geste de *tricherie médiatique*, Haneke amplifie et explicite le fait que les héros sont en contrôle. Peu importe ce que les personnages feront, Peter et Paul seront vainqueurs. Ils manipulent leurs victimes et possèdent un avantage constant ces dernières puisqu'elles sont passives (tant les protagonistes que les spectateurs). Cette même scène est le point central de la relation entre Paul et le public, *son* public. Paul (comme Haneke) est conscient que le spectateur a une expérience antérieure avec le cinéma, avec les fictions de suspense où la survie des protagonistes est en jeu (les questions qu'il(s) lance(nt) en sont la preuve). Il(s) utilise(nt) cet espoir de résolution par la survie des victimes pour punir le spectateur. Au moment où la catharsis qu'est la mort de Peter se produit, Paul (et Haneke) la retire de manière illégitime. L'espoir d'une catharsis cause un sentiment de soulagement, de liberté : le spectateur aime cet acte. Ces sentiments dominent le fait que cet acte en est un de violence, Haneke agit en avertissement : si le spectateur aime cette catharsis, donc par le fait même il aime cette violence. C'est ce qu'il aura (un acte de violence), mais pas celui qu'il désire. Il aura la violence qui l'implique négativement, et le film insiste pour qu'il en soit conscient. Voilà la punition du spectateur. Le réalisateur crée alors un nouveau cadre dans la fiction : « l'action supposant des pouvoirs

mystérieux, des forces que nos théories ordinaires sur le fonctionnement du monde naturel ne peuvent que rejeter, on dira alors que les cadres ont été fabriqués de toutes pièces » (Goffman 1991, p. 197). C'est à ce moment précis que la fabrication se révèle, et sa révélation constitue l'explicitation de sa pertinence : forcer un repositionnement du spectateur face à l'objet qu'il regarde.

2.2.5.3 Contrôle

En jouant avec les règles du médium, le déroulement du film déclare explicitement que ce que les spectateurs regardent est une fabrication. Mais cette révélation en est une contrôlée, elle n'est pas arrivée par accident. Plutôt que d'encourager la croyance de projection et/ou identification, la scène brise la conception préconçue, de par l'expérience avec le médium, de la nature d'un film. Par ce déroulement non *naturel*, tant dans la vie réelle que dans la réalité diégétique du médium cinématographique, le réalisateur démontre que l'image est en contrôle, que le médium est maître. Goffman différencie la réalité du scénario : « [l]e scénario détaillé que les héros préparent et exécutent aurait peu de valeur dans la réalité, puisqu'il présuppose que la partie adverse fournira constamment les bonnes répliques, alors que dans la réalité elles ne peuvent être qu'induites ou anticipées » (Goffman 1991, p. 69-70). Cette action de Paul devient alors un témoin de son rôle : punir celui qui prend plaisir sans réfléchir. Il y a absence de réflexion parce que le médium est habituellement en contrôle complet positionnant le spectateur dans un état de passivité enrobé d'un plaisir associé au divertissement. *Funny Games* brise ce plaisir. La punition passe par ce que Catherine Wheatley identifie comme *unpleasure* :

One of the ways in which Funny Games provokes an alternative emotional response to that arising from the use of generic conventions is by subverting the pleasure of thrill, by frustrating the moment of catharsis and replacing it with an aesthetic of consequence and concomitant experiences of unpleasure, making the spectator aware of the suffering that results from the violence that the suspense thriller inevitably displays (2009, p. 84-85).

Le plaisir du divertissement d'un suspense/thriller repose majoritairement sur la catharsis à laquelle le spectateur aura droit, la violence y devient un mal qui sera vengé. Mais la violence que contient *Funny Games* demeure intimement liée à ceux qui

regardent, jusqu'à leur retirer les deux principaux éléments sur lesquels fonctionnent le divertissement : la catharsis et le plaisir. Ces retraits déstabilisent.

2.2.5.4 Repositionnement et nouvelle perspective

Dans les pratiques ordinaires de la conversation, les excuses et les justifications tentent toutes deux de neutraliser un acte ou un propos en l'isolant de ses conséquences, et à restaurer ainsi l'équilibre requis entre un personnage et son rôle. La fonction sociale et morale de ce type de rituel réparateur consiste à traiter les espérances déçues du public concerné et à réduire l'écart entre une annonce et son accomplissement effectif (Joseph 1998, p. 109).

Là où le plan-séquence, suivant le meurtre du fils, agissait comme paroxysme de l'absence de neutralisation par des excuses ou justifications, tout en solidifiant émotionnellement l'identification du spectateur avec les parents, le retrait de la séquence du meurtre de Peter (et sa technique) rompt tout équilibre possible entre les personnages et un rôle moralement acceptable, révélant la domination diégétique et médiatique des tortionnaires. Leur rôle est alors, irrévocablement, accompagné d'un contrôle absolu déclaré face au dénouement de la fiction projetée sur l'écran. Cette séquence infirme toute possibilité de « rituel réparateur ». Le plan-séquence retirait la notion de plaisir, le rembobinage retire toute possibilité de catharsis aristotélicienne⁸, ainsi que toute catharsis personnelle en raison de son implication suggérée dans les gestes des tortionnaires. Le spectateur se trouve au centre d'une absence d'échappatoire et de déculpabilisation sociale et morale, le forçant à se repositionner devant le film et sa consommation. Ce repositionnement fragilise ses habitudes avec le genre suspense/thriller, lui donnant une nouvelle perspective. *Funny Games* effectue de manière graduelle ce repositionnement, par des regards caméra ou adresses au spectateur et par l'absence de neutralisation (plan-séquence) pour atteindre irréversiblement le changement de position avec la tricherie scénaristique, diégétique, mais surtout médiatique incarnée par le retrait du meurtre. Le réalisateur pousse les limites du fait cinématographique dans cette progression. Avec ce changement où les jeux ne sont plus justes, mais bien déterminés d'avance, deux perspectives se voient affectées pour le spectateur : la perspective par rapport au film et par rapport au genre : « lorsque le

⁸ Catharsis comme le conceptualise Aristote : « purification de l'âme du spectateur par le spectacle du châtement du coupable » (définition du CNRTL : <http://www.cnrtl.fr/definition/catharsis>)

discrédit se produit, on est amené à observer sous une nouvelle perspective tous les faits antérieurs et ultérieurs » (Martucelli 1999, p. 464). La suite de particularités que fournissait le film à ses spectateurs n'était qu'en fait des indices de contrôle absolu des personnages (donc du réalisateur, et par extension, du médium puisque ce dernier permet la relation) sur celui qui regarde. Ce contrôle hermétique, sans esquive, incarne une figure de moraliste, sans donner de réponse. Si moraliste il y a, il a pour but la réflexion sur les habitudes de consommation des images, tant futures, présentes (le film lui-même), que passées. *Funny Games* tente d'explicitier des manipulations⁹ (conscientes ou non) que les images, et leurs créateurs, peuvent exercer.

Danilo Martuccelli affirme que l'« [o]n peut comprendre notre sens ordinaire de la réalité en étudiant la manière dont nous la falsifions ou l'imitons » (1999, p. 469) à partir d'un constat de Goffman « Les modalités selon lesquelles une activité s'inscrit dans le cours du monde sont, paradoxalement, de même nature que celles par lesquelles on fabrique une imposture » (cité dans Martuccelli 1999, p. 469). Appliquant ce principe d'interaction directe à celle indirecte entre le film et son destinataire, la falsification construite par le réalisateur de *Funny Games*, avec la séquence du rembobinage qui complète une suite d'expériences que vit le spectateur en regardant le film, lui permet de mieux faire comprendre les possibilités (souvent dangereuses) de la position de spectateur passif. Il le fait en lui donnant une expérience de même nature, mais en y ajoutant des émotions (désagréables) et en y retirant toute possibilité de satisfaction par l'affect, créant une frustration spectatorielle. Cette frustration prend principalement racine dans le fait que « nous ne cessons de projeter nos cadres de référence sur ce qui nous entoure, mais nous ne nous en apercevons pas, dans la mesure où les faits viennent les confirmer et le cours régulier des activités recouvrir nos conjonctures » (Goffman 1991, p. 47). Le film se repose sur cette attitude récurrente, jamais questionnée de la part de ceux qui regardent des images : la passivité due à une répétition d'expérience. Michael Haneke a construit une œuvre qui remet en cause cette passivité par la

⁹ « Manipulation » n'est peut-être pas le terme le plus approprié puisque la réception joue un rôle majeur dans l'activité de manipulation par une image, souvent plus grand que la responsabilité de son créateur. Il faut préciser ici que l'utilisation du terme manipulation n'inclut pas *de facto* des intentions conscientes de la part des créateurs d'images de manipuler le spectateur, mais repose sur la possibilité qu'un spectateur soit manipulé par les images.

participation active et l'implication embarrassante à ce *nouveau* cadre, par la rupture du cadre habituel. Le cours qu'est *Funny Games* ne vient pas « recouvrir nos conjonctures », mais vient plutôt les remettre en doute. L'embarras grandit au moment où le spectateur réalise que son combat avec les tortionnaires (et le film) était perdu d'avance. L'embarras devient alors pour le film le point à atteindre pour aller chercher l'instance qui contrôle la réflexion objective du spectateur : l'amateur.

2.3 Le rôle de l'amateur

2.3.1 Goffman et McLuhan

Un point où Erving Goffman et Marshall McLuhan peuvent se rejoindre dans leurs théories est lorsqu'ils traitent respectivement de l'amateur et du *user*. McLuhan écrivait

[a]propos "the medium is the message" I now point out that the medium is not the figure but the ground, not the motor car but the highways and the factories. Also, I point out that in all media the user is the content, and the effects come before the invention (1995, p. 276).

Au même titre que le *user* de McLuhan, l'amateur de Goffman constitue l'instance qui possède une histoire vécue avec un médium, qui est conscient de ce médium. L'amateur, tout comme le *user*, sort de la fiction parce qu'il possède inconsciemment un savoir du médium (expérience répétée) qui devient conscient. Goffman clarifie sa conception de l'amateur, dans un exemple :

Le rire peut servir de révélateur pour comprendre ce qui distingue l'amateur du spectateur et nous rappeler que les réactions de celui-ci entrent dans les relations syntaxiques précises avec ce qui se passe sur scène. Ainsi, le rire provoqué par un acte ou une réplique particulièrement drôle est tout à fait différent de celui qui fuse lorsqu'un comédien s'embrouille, se trompe de tirade ou bafouille. Dans le premier cas, c'est le spectateur qui rit, alors que, dans le second, c'est l'amateur (1991, p. 138).

Un amateur est allé/a consommé plusieurs fois au/du théâtre ou au/du cinéma, tout comme le *user* a utilisé/consommé plusieurs fois différents média (télévision, cinéma,

littérature, etc.), dans chacun des cas en créant une expérience empirique et en nourrissant ces relations avec les arts médiatiques, évoluant dans celles-ci. Cette expérience cumulative est monopolisée par l'amateur et non pas par le spectateur qui lui, regarde, voire subit passivement. L'instance qui compare, analyse et réfléchit est l'amateur. Il compare, analyse et réfléchit parce qu'« avant d'être en position de spectateur ou après l'avoir été, le public est un amateur » (Goffman 1991, p. 256).

« Bien entendu, la magie du spectacle s'évanouirait instantanément si les personnages décidaient de s'adresser aux spectateurs comme à des personnes auxquelles il faut s'ajuster : leur donnant certains détails, en taisant d'autres, etc. » (Goffman 1991, p. 148). Lorsque le quatrième mur tombe, l'amateur apparaît. Dans *Funny Games*, il apparaît lorsqu'il y a prise de conscience du fait que le film est une construction (par les éléments participant au bris de l'immersion mentionné précédemment). Lorsque la présence de cette instance entre en jeu dans sa réflexion, le spectateur prend alors acte du fait cinématographique et prend conscience du dispositif et, par le fait même, du cadre de l'expérience dans lequel il s'inscrit. Cette reconnaissance des modalités de l'expérience qu'il vit (au présent) le chasse de sa position de spectateur : il devient actif puisqu'il inclut dans son expérience son historique et ajoute celle qu'il vit. L'utilisation du médium cinématographique par Michael Haneke dans le cas de *Funny Games* fait en sorte que le spectateur/amateur devient le contenu comme l'avancait Marshall McLuhan, en ce sens qu'il vient avant le spectacle, avant le médium, avant le film. En utilisant le médium cinématographique (et en vivant une expérience avec ce dernier), l'amateur (ou l'utilisateur) devient ce qui permet la transmission de quelque chose, soit le but ultime du film : la participation active. Il est le contenu vivant ultime de la relation, le médium cinématographique ne fait que transmettre, le spectateur ne fait que recevoir, alors que l'amateur absorbe et transforme. En ajoutant la dimension intérieure/personnelle (l'amateur de Goffman) à l'utilisateur de McLuhan, la dynamique présente avec *Funny Games* se précise.

2.3.2 L'amateur sans réponse

Pour s'assurer de maintenir l'attention du spectateur jusqu'à ce que l'amateur soit mobilisé, le film joue sur l'absence de réponse, ou l'absence de neutralisation des gestes comme abordée plus tôt.

W.B. Yeats always declined to explain his poems on the grounds that that would tend to limit their suggestibility. He required his readers to get involved with the poetry. Similarly, in all electric media, "the user" must learn to enter into the communication process, to become a sort of co-producer (je souligne, McLuhan 1995, p. 5).

En devenant coproducteur, il y a implication dans le traitement, dans la production qui résulte de l'expérience avec le médium, avec le film, avec les images, tant qu'il n'y a pas domination par la production. L'échange comprenant un retour est impossible, il faut donc, pour éviter une relation purement unidirectionnelle, questionner. L'objet peut produire quelque chose *en* son destinataire, et il peut le faire par l'entremise de l'instance qu'est l'amateur. À l'inverse, son destinataire ne peut lui rendre la pareille, il ne peut monopoliser une instance équivalente menant à une réflexion ; le film demeure un objet avec lequel le spectateur, et idéalement dans le cas de *Funny Games*, l'amateur, entrent en relation. C'est dans cette particularité, la non-réciprocité, que repose toute relation à une production telle que l'entend McLuhan. Et la meilleure façon de s'impliquer (*to get involved*) est d'être actif dans la relation à l'objet. Questionner par l'instance de l'amateur permet alors une coproduction, mais également une coproduction de sens en ce qui concerne le film. Là où il y a questionnement, il n'y a pas endoctrinement. *Funny Games* est une première tentative de la part de Michael Haneke à expliciter les dangers d'une spectature passive, position qu'il ne préconise pas dans sa démarche.

For any medium has the power of imposing its own assumption on the unwary. Prediction and control consist in avoiding this subliminal state of Narcissus trance. But the greatest aid to this end is simply in knowing that the spell can occur immediately upon contact (McLuhan 1995, p. 157).

Une manière qui semble efficace pour stimuler en permanence l'amateur est cette absence de réponse puisque ce dernier tentera désespérément de la combler. *Funny*

Games ne fournit jamais de justification pour empêcher toute neutralisation des effets sur les spectateurs comme vue précédemment (les adresses, le plan-séquence et la séquence de rembobinage) ce qui a comme résultat que les effets existent et demeurent auprès de l'amateur. Chez Haneke, le spectateur est emporté puisque l'amateur apparaît lorsqu'il y a bris avec la fiction. L'amateur se manifeste donc là où l'embarras personnel du spectateur se présente, ainsi que là où la notion de *unpleasure* abordée précédemment est vécue par l'individu qui regarde. Paul se retire en regardant le spectateur directement, en arrêt sur image (Annexe 14). Lui, sa fin, c'est de regarder celui qui le regarde, il lui *retourne* son regard. Il indique par ce regard figé qu'il, et tout ce qu'il incarne, demeure avec l'amateur. Paul insiste. Et son insistance est figée pour assurer sa transmission auprès de l'amateur. Si la personne quitte la salle, il s'agit d'une action seulement possible par l'amateur qui connaît les règles de ce cadre d'expérience qu'est le cinéma. *Funny Games* commente donc l'activité cinématographique auprès de ses amateurs :

This is an awareness of our emotional state (unpleasure), and it's relatedness to the cinematic spectacle (the thing we are watching that is causing us unpleasure). But it is also an awareness of the act of spectatorship that the viewer is engaging in (the fact that by watching the film we are experiencing unpleasure; if we should walk out, the unpleasurable experience would cease) (Wheatley 2009, p. 105).

Face à ce *unpleasure* répétitif, le spectateur est alors dans une position où il cherche une alternative possible. Seule possibilité, lui-même. Cette situation permet donc à l'amateur d'être en contrôle de cette expérience, devenant la clé de l'expérience de *Funny Games*.

2.4 De *Code inconnu* à *Caché*, la double source de l'image

2.4.1 Première tentative avec *Code inconnu* : *Récit incomplet de divers voyages*

2.4.1.1 Trois scènes

La place que prendra le constructeur d'images dans la réflexion que Michael Haneke propose à son spectateur connaît ses premiers balbutiements avec *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages* dans une suite de trois scènes. Au même titre que les

adresses à la caméra de *Funny Games* qui précisent leur but d'adresse en adresse, ces trois scènes accompagnent le spectateur en trois étapes. La première met en scène le personnage d'Anne Laurent, actrice, lors d'une audition. Cette scène est mise en contexte par le dialogue entre le réalisateur et l'actrice qui se transforme en dialogue joué. Si d'emblée de jeu, le statut de fiction des images projetées devant le spectateur est explicite, Haneke brouille ce dernier en insistant sur la performance du personnage d'Anne Laurent de deux façons : la première, par la longueur du plan-séquence qu'est son audition (de 14 min 20 s à 18 min 02 s), et la seconde, par le plan serré du visage (dès 15 min 01 s), donc sur le jeu du personnage qui est convaincant. Ce sentiment de confusion entre la réalité diégétique et la performance à l'intérieur de la diégèse est amplifié par les dialogues joués qui mêlent vérité et mort : « Je veux vous regarder mourir, je veux voir votre vrai visage » (voir Annexe 25). Le personnage que joue Anne est pris au piège par un bourreau qui la tient prisonnière, bourreau, qui de manière audible se trouve derrière la caméra. Haneke fait succéder à cette scène explicite, mais légèrement brouillée, une scène où Anne joue en costume. La scène débute par un plan de la performance qui inclut l'équipe de tournage (Annexe 26). À la suite d'une coupe, il y a changement de point de vue, on passe à la caméra qui capture la performance d'Anne Laurent (Annexe 27), jusqu'à ce qu'une erreur technique se produise (Annexe 28). Il y a donc une coupe qui est suivie, toujours par la même caméra, de la mise en place de la scène, du clap (Annexe 29) et du début de la scène rejouée. Ces deux scènes montrent au spectateur de *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages* des représentations d'éléments qui permettent la production des images en mouvement (audition, test caméra, tournage, équipe de tournage, marquages techniques, etc.). La troisième et dernière scène confond volontairement le spectateur par son absence complète d'introduction. À la première image, Anne se trouve dans une piscine, en compagnie d'un homme à qui elle déclare son amour, alors que ce dernier n'est pas son conjoint connu des spectateurs, Georges. Un jeune garçon, Pierrot, passe par-dessus le balcon du 20^e étage de l'immeuble, créant ainsi une panique pour Anne et l'homme. Cette scène est complète, c'est-à-dire qu'il y a plusieurs éléments techniques présents (montage, plan en plongée, zoom). Il y a alors repositionnement du spectateur. En mettant en scène Anne dans une situation qui ne concorde pas avec les informations acquises par le

spectateur de *Code inconnu*, Haneke le force à se questionner sur ce qu'il voit. Anne est une actrice, elle pourrait jouer (comme le mettent en évidence les deux autres scènes mentionnées précédemment), mais contrairement aux deux autres, il n'y a pas d'indication d'un tournage quelconque ; de quel point de vue, de quelle caméra est-il question ? Le spectateur aura sa réponse définitive lorsque ce qui lui est projeté sera interrompu par l'apparition dans le bas du cadre de la tête de l'homme dans la piscine lorsque la scène suivante débute ; la séquence était en fait une projection pour les acteurs qui doivent doubler leur voix (Annexe 30 et Annexe 31) puisque le passage d'un avion a gâché la prise de son lors du tournage. Alors qu'ils reçoivent leurs indications, la projection de la scène se rembobine derrière les acteurs qui ont un fou rire, et ce, même si la scène est dramatique. Ce fou rire crée une distanciation envers les images dramatiques et par le fait même un repositionnement envers celles-ci. En présentant dans cet ordre ces éléments (scène fictive sans introduction, projection et dédramatisation par le rire), le réalisateur met en évidence un détachement face à une scène hautement dramatique (la peur des parents de la mort possible de leur fils), ce qui ramène la scène à quelque chose de purement construit.

Avec ces trois scènes, Michael Haneke explicite, en les fictionnalisant à l'intérieur de la diégèse de *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, une partie de ce que nécessite la confection d'un film qui est projeté pour des spectateurs. Si, dans *Funny Games*, la réalité de l'absence de contrôle pour le spectateur était présente, *Code inconnu* apporte la réalité de la construction de cette absence. Par le fait même, cela met en avant une distanciation du spectateur d'avec ce qu'il regarde pouvant permettre l'apparition de l'amateur.

2.4.1.2 Le constructeur d'images

Si l'on aborde les étapes de la construction, on doit introduire celui qui les contrôle. *Code inconnu* est parsemé de dialogues, de réflexions ou d'incarnations du constructeur d'images, rendant cette instance présente, voire omniprésente dans la diégèse, pour le spectateur. Ainsi, un débat sur les photographies de guerre aborde la question de la transmission à travers les images (à 48 min 42 s) : « Mais tu ne peux pas le faire passer par tes images » affirme une amie du photographe Georges, affirmation qui lui est retournée par une autre de ce dernier qui clôt le débat : « C'est vrai ». Dans une autre

scène, Georges nettoie son appareil et se prend en photo dans le miroir (1 h 04 min 35 s à 1 h 05 min 58 s). La scène la plus riche quant au rôle du constructeur d'image demeure un plan-séquence (absence de montage classique, moins « manipulateur ») de plus de quatre minutes (56 min 45 s à 1 h 00 min 48 s) où un débat moral a lieu entre Anne et Georges concernant une lettre qu'elle a reçue au pied de sa porte demandant protection contre une maltraitance. Pour Anne, le dilemme sur son action ou son inaction se trouve dans le fait que la lettre soit signée « enfant maltraité », alors qu'un enfant ne signerait pas de cette façon dans une véritable demande d'aide. N'empêche, elle croit qu'il y a bel et bien une demande d'aide. Elle avance l'idée que sa voisine âgée aurait pu l'avoir écrite malgré son déni lorsqu'elle l'a confrontée. Ce que la scène révèle d'intéressant est qu'Anne, devant un dilemme, débat, alors que Georges, producteur d'images par métier, se défile en lui affirmant que ça ne le concerne pas. Le personnage de Georges demeure toujours passif dans ses actions, étant toujours présent physiquement, mais ne participant pas activement aux conversations (voir débat mentionné plutôt) ou au dilemme, laissant le soin aux autres d'agir ou de prendre les décisions. Il fuit, même s'il a un rôle important (frère, ami et conjoint vs photographe). À son opposé, Anne participe activement, quel que soit son rôle (belle-sœur, amie et conjointe vs actrice).

Si l'instance qu'est le constructeur d'images est présente pour le spectateur, elle est présente de manière incarnée, toujours *représentant* les constructeurs par le biais d'un personnage à l'intérieur de la diégèse. Le spectateur n'est jamais engagé de manière prolongée avec le constructeur de ce qu'il regarde, c'est-à-dire le constructeur de *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, Michael Haneke et ce qu'il représente. Le seul moment où il peut se présenter, c'est dans la troisième scène abordée où le personnage d'Anne Laurent se trouve dans une piscine. Si le spectateur fait appel à l'amateur en lui, ce n'est que minimalement, le temps d'un seul changement d'univers fictif (fiction à l'intérieur de la fiction versus la fiction principale du film). En ce sens, *Code inconnu* semble être une première tentative d'inclure le réalisateur d'un film dans l'expérience du spectateur.

2.4.2 Analyse de *Caché*

Caché s'inscrit dans les mêmes cadres, cinématographique et social, que *Funny Games*, avec une principale différence se situant au niveau de l'insistance sur les relations à propos du cadre social. *Caché* délaisse ces bris agressifs de cadre intradiégétique (qui optimisait idéalement l'implication spectatorielle), de même que les transgressions perverses du cadre cinématographique (adresses au spectateur), pour ne s'appuyer que sur deux éléments principaux : l'incorporation des images au cœur de l'enjeu du genre codifié choisi (le suspense) et son statut de fabrication (par le constructeur d'images).

2.4.2.1 Quand l'enjeu est image

Haneke construit *Caché* en y insérant certains codes du suspense. Le film possède son mystère : qui harcèle la famille des Laurent et pourquoi ? Tout comme dans *Funny Games*, le cinéaste s'appuie sur ce genre, mais il n'en respectera pas complètement les règles ; il ne voit pas la quête propre au suspense (qui poursuit qui et pourquoi) comme étant celle du spectateur. Il désire plutôt le faire se questionner sur la source des images, peu importe celle qui se trouve devant ses yeux. Il utilise la motivation derrière la résolution d'un mystère dans le genre suspense pour mieux inciter (ou manipuler) le spectateur. Avec *Caché*, celui qui regarde désire avoir une réponse concernant les mystérieuses cassettes. Anne et Georges Laurent, les protagonistes qui reçoivent ces mystérieuses captures vidéo, déterminent que Majid, le jeune algérien que Georges avait fausement dénoncé dans sa jeunesse, empêchant son adoption auprès de ses parents, est le coupable puisqu'ils adoptent l'idée d'une vengeance quelques décennies plus tard de la part de cet homme qui aurait pu avoir une meilleure vie. Si cette réponse est plausible, le couple en arrive à cette conclusion dans une mise en scène cinématographique particulière : dans un noir demandé par Georges (Annexe 32). Visuellement, leur conversation n'est pas éclairée. Si, pour les Laurent, la culpabilité de Majid est leur solution, pour le spectateur ce n'est pas convaincant. Haneke nourrit donc d'indices supplémentaires la quête du spectateur jusqu'à l'incertitude de la dernière scène : le plan final avec le fils des Laurent, Pierrot et le fils de Majid en conversation sur les marches de l'école (Annexe 33). Jamais dans le film, il y a suggestion que Pierrot et le fils de Majid se sont rencontrés, le cinéaste livrant une information importante au moment final. Ainsi, la diégèse agit comme un miroir de ce que la forme devrait apporter au

spectateur : un questionnement constant vis-à-vis ce qu'il regarde (incertitude du coupable diégétique vs incertitude du coupable cinématographique). Dans les deux cas les questions sans réponse pour le spectateur sont qui et pourquoi ? L'absence de catharsis de *Caché* est tout aussi importante que dans *Funny Games*, mais est exploitée différemment : au lieu de créer de la frustration accompagnée d'une fin ouverte qui annonce une forme cyclique (la fin de *Funny Games*), l'absence de catharsis force le spectateur à continuer à se questionner s'il désire clore le mystère de *Caché*, et ce, après le visionnement du film. L'amateur doit donc être monopolisé *après* l'expérience qu'est *Caché*, à l'extérieur du cadre, puisque les sons et images sont insuffisants pour permettre une résolution du mystère qui est mis en scène.

2.4.2.2 Les sources, le responsable

Haneke fait de la source des images en mouvement l'enjeu même du suspense. En construisant son scénario autour de qui filme et pourquoi, il amène le spectateur à se poser ces deux questions, peu importe les images qui lui sont projetées. Et pour y arriver, le réalisateur a choisi, pour la première fois, d'utiliser des caméras vidéo numériques pour la totalité de son film. Le choix technique de filmer en numérique est au centre de *Caché*, puisqu'il permet de positionner sur un même niveau esthétique trois sources d'images qui sont projetées au spectateur : l'image de la fiction elle-même, l'image des cassettes vidéos que les Laurent reçoivent tout au long du film, et les images de l'émission de télévision littéraire qu'anime le personnage de Georges. Ce choix esthétique et technique participe à la confusion du spectateur vis-à-vis des images. Ces trois sources, plus particulièrement les deux premières, forcent le spectateur à se questionner sur l'origine de ce qu'il voit. Ce choix technique de la part d'Haneke devient un jeu de positionnement constant envers son spectateur, et ce, dès la première image. *Caché* s'ouvre sur le plan fixe d'une rue sur laquelle défile le générique (Annexe 34), le spectateur en déduit donc qu'il se trouve devant le film. Ce qu'il découvrira rapidement, c'est que les images sont en réalité une cassette que visionnent et commentent les Laurent dans leur salon. Après quelques commentaires en voix off par Georges et Anne qui précisent qu'il s'agit d'un plan extérieur de leur résidence, Georges sort de son appartement pour observer la rue (plan extérieur). Une fois qu'il est de retour à l'intérieur, le film revient aux images de surveillance, images qui sont alors manipulées

par les Laurent (avance et recule, Annexe 35). Haneke établit sa supériorité dès les premières secondes : s'il s'agit d'une vidéo intradiégétique, il est logique pour le spectateur d'assumer que les Laurent n'ont pas visionné le générique du film dont ils sont les protagonistes fictifs. Cette déduction est raisonnable pour le spectateur puisque les noms des interprètes de Georges et Anne Laurent (Daniel Auteuil et Juliette Binoche) se trouvent à l'écran. Il devient clair qu'un personnage diégétique a filmé ces images, cependant, le générique démontre que l'instance qui contrôle demeure celle du film : le constructeur de *Caché*.

Outre que par cette première scène, *Caché* impose la diversité et complexité de ses images en cinq minutes en enchaînant une suite de plans qui entoure la réception de la deuxième bande. Plan fixe de la résidence des Laurent (source incertaine, Annexe 36), extrait de fin de l'émission télévisuelle littéraire animée par Georges (images télévisuelles intradiégétiques, Annexe 37), insert d'un dessin d'enfant qui emballait la dernière cassette reçue par Anne Laurent (source diégétiquement neutre¹⁰, Annexe 39), le contenu de la bande manipulé par les Laurent (source intradiégétique, Annexe 40), un second insert du dessin, pour terminer sur le salon des Laurent visionnant la cassette alors qu'ils argumentent sur la source de ces mystérieuses bandes (source diégétiquement neutre, Annexe 41). Dans cette succession de sources d'image, ces cinq minutes contiennent un court plan-séquence qui complique l'origine des images projetées puisqu'une caméra est utilisée à deux fins : diégétiquement neutre (Annexe 38) et intradiégétique (Annexe 37). Le plan-séquence débute sur la fin de l'émission animée par Georges. À la suite de son « au revoir », le régisseur demande à l'assistance de ne pas se lever pendant le générique, générique qui n'est pas visible. La caméra effectue un zoom arrière, et suit Georges à l'envers du décor une fois le tournage terminé, captant par le fait même l'équipement technique utilisé sur un plateau télévisuel. Ainsi, il y a conflit de source puisqu'une même caméra est utilisée pour introduire une diégèse à un spectateur (l'histoire de Georges) et est utilisé comme média à l'intérieur de la diégèse projetée (enregistrement télé). Le caméraman possède donc un double rôle, diégétique et extradiégétique. Ce changement de statut mène à questionner l'image. Il serait possible

¹⁰ J'entends par « diégétiquement neutre » que ce sont des images du film qui n'impliquent pas une instance intradiégétique.

que le caméraman soit le responsable des cassettes, d'autant plus que la séquence comprend une activité humaine explicite (le caméraman bouge la caméra). Cependant, cette séquence ambiguë nécessiterait une recontextualisation puisque tout comme le plan final, la motivation derrière les images montrées au spectateur ne sera pas révélée, forçant le questionnement à défaut de la solution. Quelques autres plans seront de nature ambiguë, soit sans contextualisation (Annexe 33, 42 et 43) ou avec un repositionnement quant à leur nature (Annexe 44 et 45).

Ainsi, chaque nouvelle séquence d'images vidéo apporte au spectateur une possibilité d'instance (ou de responsable) quant à l'identité du vidéaste qui intimide les Laurent. Ces séquences, qui peuvent agir comme des indices, ne sont jamais une certitude parce qu'elles sont souvent recontextualisées à l'intérieur du film. Tout au long de *Caché*, Haneke brouillera les sources possibles entre les images diégétiquement neutres et les images intradiégétiques qui remplissent l'espace de projection. Cette accumulation de frustrations peut alors se retourner contre l'instance qui construit :

the experience of unpleasure prompts a search for its source. When we look to the film, or indeed to the figure of the director as a construct of the film, as the source of our unpleasurable experience, we are effectively blaming him for our unpleasure. This process of seeking someone to blame is what underpins the key question that Haneke's films prompt: why is the director doing this to me? (Wheatley 2009, p. 166).

Ses films précédents n'abordaient pas la question du rôle du créateur d'images (à l'exception de *Code inconnu* comme mentionné plus tôt), mais se concentraient plutôt sur la relation éthique entre le spectateur et l'image qu'il consomme (*Benny's Video*, *Funny Games* principalement). *Caché* pousse donc un peu plus loin la relation du spectateur/amateur aux images auxquelles il s'abandonne en y insérant la présence du créateur des images consommées.

Cet état de questionnement constant sort le spectateur de sa position habituelle d'immersion, il se repositionne pour demeurer en alerte face à ce qui lui est projeté. À chaque nouvelle image, il y a un ajustement nécessaire (le doute ayant été précédemment installé), et ce même si celui qui regarde retombe dans une position d'immersion. *Caché* est construit pour que l'image devienne un obstacle à la *pleasure*

drive (Wheatley 2009, p. 92), mais de manière moins agressive que *Funny Games*. Le spectateur se questionne, s'immerge, se questionne à nouveau. Haneke installe tous les éléments nécessaires pour que le spectateur soit en constant combat entre le plaisir du visionnement et le questionnement sur l'image, tout en nourrissant le plaisir par ce mystère. En plus de jouer avec la *pleasure drive* et l'immersion auprès du spectateur, ce repositionnement devient, par le fait même, une explicitation de la nature du film en tant que construction par le dévoilement d'une instance derrière les images, monopolisant l'amateur par la prise de conscience (constante) du fait cinématographique et de son dispositif. Le plan final inexpliqué du film démontre l'absence volontaire de réponse de la part du cinéaste, pour insister sur l'effet des images sur le spectateur... tant que l'amateur est pleinement conscient de ce qui lui est montré. Cette conscience serait la clé d'un plaisir sécuritaire lorsqu'il y a consommation d'image. Le jeu de *Caché* se fait avec l'amateur, davantage qu'avec le spectateur. Avec *Caché*, Michael Haneke a créé une façon plus fine (et directe) de mobiliser l'amateur par le spectateur : il a joint le plaisir du spectateur au questionnement de l'amateur.

Les outils offerts par Erving Goffman dans ses théories en microsociologie ont permis de mieux comprendre les comportements possibles du spectateur face à l'expérience cinématographique unique qu'est le visionnement de *Funny Games*. À l'intérieur du cadre cinématographique, qui comporte ses règles, tout comme le genre utilisé par le réalisateur, le spectateur voit ses habitudes être chamboulées. Après être investi dans la diégèse du film par l'injustice gratuite dont sont victimes les membres de la famille, il est déstabilisé par une suite de ruptures de cadres de plus en plus violentes. Lorsqu'interpelé par Paul, celui qui regarde voit sa position de spectateur passif devenir active. Active par les adresses, par la transmission d'un embarras pour les protagonistes, mais surtout de son propre embarras qui se veut devenir une culpabilité. Coupable par sa participation, le film lui rappelle la réalité derrière ce qui est mis en scène à l'écran (plan-séquence) tout en lui reniant sa catharsis tant désirée (rembobinage du film). Ce retrait de toute possibilité de plaisir le conscientise au fait que le spectateur n'est pas en

contrôle du film, le forçant à se questionner sur son expérience. Celui qui regarde *Funny Games* voit alors l'amateur apparaître pour produire un sens à l'expérience qu'est le film. Se trouvant dans une interaction où la réciprocité est impossible puisque face à un objet, le spectateur est seul avec lui-même. Le constructeur d'images responsable de cette production exploite cette impossibilité de communication directe à son avantage, violant les habitudes spectatoriennes. La monopolisation de l'amateur constitue une première étape vers la réussite de la démarche de Michael Haneke, mais il manquait à *Funny Games* la présence de ce constructeur. Le cinéaste incorpore alors dans *Code inconnu* quelques éléments brouillant la source des images, activant l'amateur et le questionnement de l'instance responsable de l'image projetée, est-ce une source intradiégétique ou extradiégétique ? Ce questionnement de la double source des images sera le cœur et l'enjeu de *Caché*, film qui, par ses choix techniques et scénaristiques, positionne l'amateur-spectateur dans un constant questionnement sur ce qu'il regarde, atteignant ainsi le développement d'une attitude saine de consommation des images auprès de ses spectateurs : être actif en questionnant l'image regardée.

Chapitre 3 : Affirmation, la solution dans l'accompagnement

Bien qu'il ait réussi une forme de conscientisation aux problèmes que peuvent causer les média, plus spécifiquement les images en mouvement, en responsabilisant ses spectateurs face aux images, ce qui a été abordé dans les deux précédents chapitres ne pointe pas vers la solution. Le présent chapitre se penchera sur ce que les films, par les interactions entre ses principaux protagonistes, semblent suggérer comme solution pour éviter tout envahissement des média, envahissement qui atteint un point où il devient problématique pour une personne de ne pas transgresser des limites morales. La solution suggérée par la filmographie de Michael Haneke se trouve dans les relations qu'il dépeint entre les parents et les enfants, personnages qui portent toujours les mêmes noms (allemands et français).

3.1 La construction d'un regard, éducation du spectateur

3.1.1 Effets du regard

Si l'on garde en tête que les enfants mis en scène dans les films de Michael Haneke sont des enfants de la télévision¹, il est possible de confronter leur réalité diégétique à certains écrits. Ceux de Serge Tisseron et de Marie-José Mondzain permettent un regard sur la relation des personnes aux images, mais aussi, à celle des enfants face à cette pluralité des images. Mondzain affirme que « [l]e don de l'image est don d'une temporalité commençante qui va produire l'œuvre de mémoire » (2007b, p.117). Dès lors, le rapport au temps devient un élément majeur dans le rapport du regard à l'image : le regard dirigé à un objet (image) est éphémère, mais ses effets peuvent être permanents. La prise de conscience de cette caractéristique ne doit pas être évacuée lorsque le regard est pensé. « L'image n'est un *objet de signification* que parce qu'elle

¹ Outre la littérature (écriture, bandes dessinées, lecture des classiques), les enfants de *Der Siebente Kontinent* à *Caché* n'interagissent qu'avec des média qui concernent des images en mouvement (images diffusées par un moniteur télévisuel et le cinéma principalement). Ils n'ont pas de portable et ne vont pas surfer sur le web. Les enfants chez Haneke ne sont pas ceux de l'ère d'Internet, mais bien de celle de la télévision.

est d'abord un *objet de relation*, c'est-à-dire à la fois un OBJET et une RELATION » (l'auteur souligne, Tisseron 1998, p. 17). Cette double condition constitue l'origine d'une confusion dans le rapport aux images. D'un côté, il s'agit d'un objet matériel, l'image est en quelque sorte matérielle en ce sens qu'elle n'est pas biologique, mais peut faire vivre des émotions au même titre qu'une interaction humaine, à la différence, tel que mentionné plus tôt, qu'il s'agit d'une interaction absente de toute réciprocité. Dans ce rapport aux limites du paradoxe, le regard devient un geste impliquant par les effets qu'il produit et la temporalité de ces derniers. Bien que le geste soit court et éphémère, ce qu'il laisse comme traces par la suite peut s'avérer permanent pour celui qui regarde. Plusieurs éléments sont mobilisés lorsque l'image est regardée : « [l']image matérielle mobilise à la fois chez son spectateur des représentations visuelles, des sensations, des émotions et des potentialités d'acte » (Tisseron 1998, p. 86). Le spectateur de l'image se voit donc envahi, envahissement qu'il doit réussir à assimiler, à filtrer. Et l'assimilation réussie ne peut que passer par une personnalisation de ce qu'il voit. Il absorbe l'expérience et la subjectivise à partir de ce qu'il est, de ce qu'il a vécu. Il fera alors ce que Tisseron appelle une « construction intérieure d'une représentation qui lui corresponde » (1998, p. 86). L'intériorisation (donc subjectivisation) constitue la première condition vers l'assimilation saine, Tisseron en identifie une seconde qui est tout aussi essentielle : l'expression extérieure des sensations, de même que des émotions et des manifestations possibles de geste.

La seconde condition nécessaire à l'assimilation psychique de l'image consiste dans la possibilité d'extérioriser et de socialiser les émotions et les états du corps appelés par elle. C'est, à proprement parler, ce qui correspond au processus de "catharsis", bien improprement envisagée comme une "extériorisation" alors qu'il s'agit, au contraire, d'une intériorisation structurante étayée sur un lien privilégié (Tisseron 1998, p. 87).

En détournant la notion de catharsis et, créant un parallèle inévitable avec la catharsis aristotélicienne, l'auteur rend explicite l'assimilation d'émotion intérieure par son extériorisation. Cette extériorisation, comme mentionnée, se doit d'être socialisée pour neutraliser toute passivité spectatorielle. Puisque n'être qu'un œil sans être un regard qui subjectivise et extériorise implique le risque de la passivité, la participation ultime

demeure la socialité dans la production d'un discours. Cette mise en mots à l'intérieur du social devient un besoin face à un envahissement possible de l'image et de ses effets.

3.1.2 Les dangers du regard

« L'image ne produit aucune évidence, aucune vérité et ne peut montrer que ce que produit le regard que l'on porte sur elle » (Mondzain 2002, p. 37). C'est la supposition d'intentions qu'elle donne à une image qui constitue la possibilité d'un danger. Si elle est partie intégrante d'une relation avec le spectateur, elle n'est pas une personne en ce sens qu'elle ne sera en rien modifiée, il n'y aura pas d'ajustement par considération pour son interlocuteur, peu importe ce qui lui sera imposé : ses composantes demeureront toujours les mêmes. Il ne faut pas confondre l'entrée en relation avec une image (objet) et la condition similaire qu'elle produit lorsqu'il y a relation avec une personne : « [c]'est par ce que l'on traite l'image comme un sujet qu'on la soupçonne de pouvoir abuser de sa puissance » (Mondzain 2002, p. 20). Il n'y a d'abus que par le regard qui y est posé et les intentions qui lui sont supposées, l'image ne pourra jamais confirmer son intention. Seul l'intériorisation du regard, sa subjectivisation détermine l'endoctrinement, l'affranchissement ou l'indifférence d'un individu face à une image. Et les manifestations de l'extériorisation (la traduction de l'intériorisation dans le social) constituent les premiers signes pour pouvoir déterminer si le résultat du regard fut néfaste pour le regardant. Une reproduction du contenu l'image sur le plan social serait le signe de l'endoctrinement, l'absence de manifestation serait l'indifférence et la présence d'un discours serait une forme d'affranchissement. Il faut donc apprendre à avoir le contrôle sur cette intériorisation que nécessite le regard, faute de quoi, les conséquences peuvent être socialement et moralement considérables. Délaisser ou négliger ce contrôle, cette maîtrise du processus, « [l]aisser sa liberté à l'image exige qu'on renonce à tout pouvoir sur elle. Prendre le pouvoir sur le regard, c'est abolir la fonction fictionnelle imageante dans laquelle se joue une identité mobile et toujours dépossédée d'elle-même » (Mondzain 2003, p. 243). Si l'image gagne une possession (endoctrinement), elle n'est plus qu'image. Le danger s'y trouve. L'image demeure objet, et ce, même s'il y a relation et interaction. Ce qui la rend affective provient de la seule activité justifiant sa création, à savoir qu'elle est regardée par un être empirique,

avec une conception du monde et une mémoire de ce dernier. Chaque individu est maître de son regard, sa relation au développement de son regard, à son évolution, devient donc centrale dans sa consommation d'images.

L'image n'est pas vide, « [i]l n'est pas question [...] de refuser à l'image tout pouvoir d'informer et de faire connaître, mais elle opère invariablement sur la croyance parce que le spectateur croit en voyant ce qu'on lui donne à savoir » (Mondzain 2007, p. 128). Si celui qui regarde est le seul responsable de son regard, l'instance derrière la création de l'image demeure responsable de ce qu'il rend visible. Il serait même possible de faire un calembour en disant qu'il rend possible d'avoir, puisque l'image regardée est liée à des effets qui peuvent demeurer. Mais le constructeur d'images n'a pas le contrôle sur ces effets qui ont un potentiel de permanence, il serait donc injuste de le rendre coupable pour toutes ces conséquences, positives ou négatives.

3.1.3 Les images du spectacle

Dans un spectacle, « on regarde, on écoute, on éprouve par identification aux personnages de la scène ou de l'écran, et parfois (rarement) on manifeste activement ce qu'on ressent » (Tisseron 1998, p.111). Regarder une image seule n'est pas la même activité que regarder une suite d'images en continu, c'est pourquoi Serge Tisseron affirme qu'il y a rarement manifestation active des ressentis, le rythme d'un spectacle sur la scène ou à l'écran n'ayant pas de pause permettant l'extériorisation. L'auteur, par ce blocage d'extériorisation, affirme donc que ce qui est vu dans le contexte de la présentation d'un spectacle « est capable de provoquer le retour brutal d'émotions, de pensées ou d'images jusque-là tenues à l'écart de la conscience, mais il est incapable d'assurer à lui seul les conditions qui permettent à un spectateur de faire face à ce retour sereinement » (*Ibid*, p. 111). Tout spectacle d'image (films, programmes de télévision, reportages télévisuels, etc.) fonctionne sur le principe de l'enchaînement sans pause ou arrêt. L'assimilation et l'extériorisation peuvent donc devenir ardues à effectuer.

3.1.4 Les enfants et le regard

Chez l'adulte, le regard est complexe, mais qu'en est-il chez l'enfant qui n'a pas encore les capacités à manifester son indépendance face aux images qu'il consomme ? Ce n'est pas parce que ses capacités ne sont pas développées que l'urgence de comprendre ce qu'il vit n'est pas présente. Cette attitude, voire ce réflexe, n'est pas innée et nécessite une conscience des mécanismes qu'implique le fait de regarder une image. Cette conscientisation est la première étape, mais comment l'atteindre ? Serge Tisseron et Marie-José Mondzain pointent vers la même solution : l'accompagnement des enfants face aux médias.

« [L]'être humain n'est pas qu'un regard, et son regard seul se révèle insuffisant » (*Ibid*, p. 130). Insuffisant parce que, comme il a été mentionné précédemment, il implique davantage que la production d'un simple geste. L'enfant regarde l'image et, tout comme chez l'adulte, son regard demande une verbalisation de ce qui est vécu. Du moins, si cette extériorisation est produite, elle facilite grandement l'absorption sereine de l'expérience. Cette capacité à juger sa propre expérience demeure une priorité puisqu'ultimement elle n'implique pas que la personne qui juge comme l'affirme Marie-José Mondzain en rapportant les propos d'Immanuel Kant : « s'il fallait choisir entre la puissance du génie et la force du jugement critique, mieux valait renoncer au génie, vertu pourtant singulière et rare, et préserver le jugement, seule opération susceptible de partage et de sens pour la communauté » (2003, p. 244). Mais cette capacité de jugement n'est pas nécessairement innée non plus. Elle se développe. Et tout développement dépend de son environnement. « [L]'image est d'abord un objet parmi tous ceux qui nous entourent et son assimilation psychique est étroitement dépendante, pour chacun d'entre nous, des liens établis avec nos proches » (Tisseron 1998, p. 159-160). L'environnement d'un enfant, ce sont les média, les enseignants, les institutions, mais surtout, ce sont ses parents :

Si les journalistes, le corps enseignant et les pouvoirs publics ont un rôle considérable à jouer dans la prévention des dangers des images, n'oublions pas pour autant que ce sont les parents qui constituent, pour les jeunes, leurs interlocuteurs privilégiés et leurs premiers modèles d'identification. [...] Les parents ont, dans la lutte contre les dangers des images, un rôle essentiel et difficile (*Ibid*, p. 135).

Ce rôle est essentiel puisque « [l]es enfants de 8 à 12 ans apprennent principalement par expérience directe et par observation des comportements des autres » (Régie du cinéma 2008, p. 12)². Leur environnement quotidien a un effet de causalité dans le développement de ses capacités à consommer sainement des images. Et il y a difficulté pour les parents principalement parce qu'il y a différentes réactions possibles de la part d'un enfant lorsqu'il manifeste son besoin d'exprimer ce qu'il vit par rapport aux images qu'il a regardées. Il faut savoir détecter ces signes, tout en ayant la capacité de provoquer la participation active de l'enfant. La meilleure provocation demeure la communication parce qu'un enfant possède la capacité, s'il est bien encadré, d'exprimer ses affects, tout comme celle de formuler des questions pertinentes sur ses expériences avec les images³. Il faut donc encourager l'enfant « à mettre des mots sur les images qui l'ont affecté, positivement ou négativement, afin de l'aider à leur donner un sens, à les partager » (*Ibid*, p. 11). Cette communication est ce qui constitue le début d'un accompagnement, parce que comme chaque enfant ne réagit pas de la même façon dans l'assimilation de ses émotions, il est possible qu'il s'exprime par son corps, c'est-à-dire par des gestes. Idéalement, l'accompagnement devrait se faire en tout temps par la parole (ce qu'il est possible de produire *après* le visionnement) et par la présence physique lors des événements⁴ (impossible à recréer). Il ne faut pas rater une occasion de faire sens d'une expérience parce que « plus les sensations sont fortes face à un spectacle et plus les mots sont urgents » (Tisseron 1998, p. 89), ce qui est applicable tant à l'enfant, qu'à l'adulte. L'urgence doit être atténuée et c'est l'adulte qui en possède les outils, et la responsabilité. Il faut donc, pour optimiser l'accompagnement, être

présent en chair et en os avec son enfant [...], privilégier sa chair et son os dans sa communication avec lui, c'est-à-dire ses sentiments éprouvés

² La Régie du cinéma du Québec a publié en 2008 *Mon enfant devant l'écran*, un guide éducatif et préventif pour les parents ou accompagnateurs d'enfants âgés de 8 à 12 ans dans lequel il y a plusieurs faits et conseils. Le rapport est disponible en ligne au : http://www.rcq.gouv.qc.ca/Guide_mon-enfant_fr.pdf

³ Marie-José Mondzain a publié un ouvrage pour enfant construit à partir de divers dialogues qu'elle a eus avec différents enfants dans la région de Paris pendant deux ans. Le livre, publié en 2008, intitulé simplement *Qu'est-ce que tu vois ?* démontre que les enfants ont la capacité à discuter des images qui leurs procurent des émotions positives, négatives, qui les troublent ou qui leur donnent du plaisir. Quelques extraits se trouvent en Annexe 46.

⁴ Comme le conseille le rapport de la Régie du cinéma : « Soyez présent lors des visionnements (films, Internet) ou la première fois que votre enfant joue à un jeu vidéo ; votre rôle d'observateur vous permettra de réagir rapidement à tout comportement inhabituel » (2008, p. 33).

et ses constructions les plus subjectives du monde. Il doit apprendre à parler à son enfant de ce qu'il ressent, de ce qu'il éprouve, de ce qu'il vit (*Ibid*, p. 168).

Dans ce sens, la responsabilité d'un parent, outre le bien-être matériel et physique de son enfant, est d'« être le garant de la compréhension du monde pour l'enfant » (*Ibid*, p. 147), responsabilité lourde de sens lorsque le monde s'offre aux jeunes par la multiplicité des images à travers la multitude de plateformes disponibles aujourd'hui. L'environnement familial devient donc l'élément au cœur de l'atteinte de la déclaration à l'indépendance d'un enfant, processus qui doit être inscrit dans un milieu familial constant dans son approche des rapports aux images : « l'attitude familiale la plus adéquate face aux dangers des images dépasse les images et engage le choix d'un mode de communication » (*Ibid*, p. 121). À l'intérieur de cette communication, il ne faut pas être catégorique sur les possibilités d'interprétation d'une image, mais favoriser une diversité dans l'interprétation. Le questionnement étant toujours la meilleure approche, l'enfant finira par trouver la réponse qui lui convient, réponse qui n'est pas nécessairement compatible avec celle de l'adulte interlocuteur. Une image ne s'offre pas qu'à un regard, elle possède donc plusieurs interprétations, l'enfant doit être sensible à cette caractéristique de l'image. L'enfant est sensible au processus de communication, c'est pourquoi « [p]lus les parents chercheront à être sincères avec leurs enfants et plus il leur sera facile de dénoncer les images comme des mises en scène et d'apprendre à ceux-ci à les lire, à les déchiffrer, à les comprendre » (*Ibid*, p. 168).

Tout passe par le regard, et un regard se construit. Il doit donc y avoir échange. Haneke s'engage dans cet échange avec son spectateur tout au long de sa démarche par ses différents longs métrages. Et dans ses diégèses, il met en scène les diverses formes de l'échange qu'il croit primordial : celui qu'il croit essentiel pour être armé contre les images (et leurs constructeurs qui abusent de leur position). Ces mises en scène montrent majoritairement les échecs dans l'échange, il faut donc prendre en note ces échecs pour apprendre et tendre vers l'idéal.

3.2 Observation des relations parents-enfants

Il revient donc à ceux qui font des images de construire la place de celui qui voit et à ceux qui font voir les images des premiers de connaître les voies de cette construction. L'image exige une gestion nouvelle et singulière de la parole entre ceux qui croisent leurs regards dans le partage des images (Mondzain 2002, p. 46).

Michael Haneke a construit une position intéressante pour son spectateur à partir de ses jeux avec son dispositif cinématographique. Le réalisateur-scénariste livre un univers où celui qui construit l'image (le cinéaste), celui qui autorise le visionnement (ceux qui font voir, les parents) et ceux qui regardent les images (les enfants) sont présents et interagissent. Le cinéaste implique son spectateur dans son activité tout en lui présentant des fictions qui mettent en scène des situations d'autorisation de visionnement (et d'utilisations de média), qu'elles soient problématiques ou neutres. Les environnements familiaux deviennent l'endroit où tout se joue, le cinéma de Michael Haneke le met en scène. Ces relations possèdent plusieurs caractéristiques identiques, autres que les noms, et des mises en scène cinématographiques semblables.

3.2.1 Caractéristiques récurrentes

La récurrence des noms suggère l'idée d'un modèle représenté par ces personnages. En dépersonnalisant ses protagonistes pour les réunir sous une même bannière nominale, le cinéaste crée un prototype malléable qu'il fait évoluer à travers les diverses situations et épreuves qu'il leur fait subir. Cette constance soutient un travail en développement progressif, une démarche s'appuyant sur une forme de filiation de personnage en personnage, de la victime impuissante (Evi dans *Der Siebente Kontinent*) à l'enfant inconscient de ses actions (Benny dans *Benny's Video*), en passant par la victime malgré ses tentatives de survie⁵ (Schorschi dans *Funny Games*) en terminant par l'enfant possiblement manipulateur (Pierrot et la scène suggestive de la fin dans *Caché*). Les enfants sur lesquels se concentre le réalisateur dans ses fictions sont toujours âgés entre sept et quatorze ans, période précédant ou à l'aube de l'adolescence. Il s'agit d'une

⁵ Dans *Funny Games*, Schorschi réussit à s'enfuir le temps de quelques minutes et se rendre chez ses voisins pour appeler à l'aide seulement pour découvrir les corps de tous les membres de la famille avant de se faire rattraper par le tortionnaire Paul. Il le ramènera alors dans la maison pour la poursuite des jeux.

période intéressante puisque leur autonomie n'est pas encore atteinte, nécessitant encore la présence des parents pour leur développement. Le guide de la Régie du cinéma abordé et cité plus tôt devient donc intéressant à appliquer aux comportements que met en scène Michael Haneke : l'âge de ses protagonistes enfants étant les sujets du guide publié. À l'intérieur des diégèses, il est important de préciser que dans chacune des relations entre les parents et leur enfant, aucune ne repose sur une dynamique d'abus physique ou émotionnel⁶. Les parents aiment toujours leur enfant, seulement, il y a toujours un élément problématique qui complique le bien-être des protagonistes. Ces éléments seront abordés ci-dessous.

3.2.2 Parents manquant à leur devoir

3.2.2.1 *Der Siebente Kontinent*

Dans *Der Siebente Kontinent*, Evi possède des parents aimants et présents, cependant ils ne réussiront pas à la protéger de leur doute quant à la valeur d'une vie dans le monde dans lequel ils vivent.

Ce qui arrive dans l'espace public au corps et au regard de chacun laisse entrevoir et même prévoir que les pathologies de l'image sont devenues des pathologies collectives, des souffrances sociales qui mettent en péril les procès de subjectivation de tous ceux qui essaient tant bien que mal de vivre ensemble (Mondzain 2007, p. 116).

Sans pour autant se concentrer exclusivement sur l'image, mais davantage à plusieurs média, le premier long métrage de Michael Haneke fait de la télévision le médium ultime concentrant les influences de tous les autres média.⁷ L'embargo social volontaire des parents démontre leur réticence envers leur société. Anna et Georg auront quelques doutes concernant la décision d'entraîner leur jeune fille dans leur suicide, mais décideront de terminer sa vie au moment de leur propre fin. La dynamique ici est celle d'un enfant impuissant, dépendant des décisions de ses parents. Evi n'est pas particulièrement heureuse (voir l'extrait où elle simule la cécité devant sa maîtresse d'école), mais est encore trop jeune pour être autonome. En prenant la décision de tuer

⁶ À l'exception de *Das Weiße Band* qui sera abordé plus bas dans ce chapitre.

⁷ Il ne faut pas oublier que la famille détruit tous leurs biens matériels à l'exception de la télévision qui demeurera allumée en permanence, même après leur mort.

leur fille, ses parents auront échoué à la protéger, mais surtout, ils auront échoué à lui inculquer les outils pour survivre dans le monde. Evi est laissée seule face à plusieurs événements dont elle est témoin en présence de ses parents. Evi est absorbée par ce qu'elle regarde (voir son expression dans l'Annexe 2 qui est représentative de ses regards montrés par Haneke). Que ce soit physiquement présent devant elle (la décompensation de son oncle, les corps morts sur le bord de la route) ou par les images de la télévision (reportages du téléjournal). Evi a un besoin qu'elle ne peut exprimer. Pour les enfants,

il leur est nécessaire de parler des images auxquelles ils sont exposés et qui peuvent moins leur convenir. Ils doivent aussi apprendre à faire des choix et à développer un esprit critique dans un environnement saturé d'images souvent séductrices et commerciales (Régie du cinéma 2008, p. 10)

Ainsi, les actions des parents sont l'ultime faute dans cette diégèse pour l'enfant. Evi est envahie et ne sait comment extérioriser ce qu'elle vit, ses parents n'étant pas là pour la guider.

3.2.2.2 Benny's Video

Benny est une incarnation évoluée de la figure de l'enfant chez Haneke : il est celui qui agit. Il est jeune, mais assez vieux pour être l'instigateur d'actions amoraux. Comme l'avance Tisseron, « [l']enfant qui rencontre les images est tout prêt à nouer avec elles une relation de jeu. Pour lui, la découverte du monde passe par les gestes autant que par les yeux » (1998, p. 12). Les gestes de Benny sont présentés comme une forme de jeu (tout l'échange avec la jeune fille précédant le meurtre), mais dont la morale est absente. Comme mentionné dans le premier chapitre, Benny est laissé à lui-même dans la majorité des aspects de sa vie, principalement dans ses interactions avec les médias. Mais cette solitude ne concerne pas seulement sa caméra vidéo et sa télévision, elle concerne également ses activités (location de films, promenades dans les centres d'achat, regarder la télévision), ses travaux scolaires et ses repas, ce qui entraîne quelques comportements précoces pour son âge⁸. Ce manque d'accompagnement additionné

⁸ Dans un weekend laissé seul, Benny sortira dans un club et fumera la cigarette avec un de ses comparses de classe.

d'une boussole morale absente amène Benny à commettre des gestes au nom de la découverte (« what it feels like »). Le manque d'accompagnement est double pour les parents : leur fils se trouve seul dans ses activités et interactions quotidiennes, ainsi que dans son développement social et moral. Benny agit (meurtre de la jeune fille) et ses parents réagissent de manière immorale en tentant d'effacer toutes les preuves de sa culpabilité, toujours en le laissant seul dans les problématiques que comporte son geste. Ils choisissent le déni plutôt que la confrontation, lui refusant ainsi l'accompagnement dont il a grand besoin. Les parents de Benny sont des êtres quasi sans émotion, du moins dans la représentation qu'Haneke en fait dans le film. Le père demeure plutôt pragmatique dans son approche des drames, alors que la mère maintiendra la position d'une personne non affectée, mais aura quelques moments d'émotion (principalement représentés par quelques événements lors du voyage en Égypte : scène de la toilette, pleurs sur le lit). « [F]ace à des images violentes, engagez vos propres émotions et dites-lui comment ces images vous font réagir ; cela va l'aider à comprendre ce qu'il ressent, à trouver des mots pour l'exprimer et, éventuellement, à s'en distancier » (Régie du cinéma 2008, p. 12). Cette attitude souhaitée est totalement absente dans l'environnement familial de Benny, alors qu'il ne consomme que des images de cette nature. « La violence d'une image donne de la force quand elle ne dépossède pas le spectateur de sa place de sujet parlant » (Mondzain 2002, p. 51). Tout ce que regarde Benny pourrait se classer dans cette catégorie dont traite Mondzain. Il regarde des films d'action violents au club vidéo, des reportages sur les conflits armés au téléjournal, visionne et revisionne l'exécution du cochon, de même que le meurtre qu'il a commis. L'enfant seul qu'est Benny n'a jamais eu la place de sujet parlant, n'ayant personne avec qui le faire. Ces deux conditions ne sont pas favorables pour son développement face aux images. Au lieu de l'enrichir, ces regards sur les images ne font que lui nuire puisqu'il n'a pas les outils nécessaires pour être indépendant par rapport à ce qu'il consomme.

Dans les deux premiers films, les parents aiment, mais manquent à leur devoir par le choix de leurs actions. Moralement, ils laissent tomber leur enfant.

3.2.2.3 Les représentations

Evi est majoritairement montrée seule à l'écran dans un plan (voir Annexe 2), sans la présence dans le cadre de ses parents, et ce, même s'ils sont dans l'espace dans lequel elle se trouve. En étant isolée de ses parents cinématographiquement (à l'image), Evi se trouve à être le centre de l'attention du spectateur. Il la regarde regarder : elle tente de comprendre ce qui se passe puisqu'elle parle peu, elle observe et assimile l'information. Benny est montré à l'écran comme le sujet principal des plans. Si ses parents sont présents, ils le sont en partie ou dans des mises en scène particulières (voir Annexes 47 et 48), Haneke posant toujours sa caméra à la hauteur de son protagoniste principal. Seulement une scène contient un plan positionnant Benny avec ses parents, il s'agit d'un repas (voir Annexe 49). La majorité des personnages possèdent leur propre espace filmique, et ce, même si tous les trois se trouvent dans une pièce restreinte comme la chambre de Benny. Cette insistance du montage transmet la distance présente entre les personnages agissant comme une forme de négation des affects, affects absents dans la relation mise en scène à l'écran. La mère de Benny tentera de se rapprocher de son fils lors de leur voyage en Égypte à la suite du meurtre. Haneke filmera alors ces deux personnages presque toujours ensemble à l'intérieur du cadre (Annexe 50) tout en transmettant la difficulté émotionnelle de la mère face à son fils (Annexes 51, 52, 53 et 54). Pour ce faire, la mère sera toujours reléguée en retrait au second plan ou positionnée dans la partie sombre du lieu filmé.

3.2.3 L'impuissance parentale

3.2.3.1 *Funny Games*

La figure de l'enfant se transforme dans la démarche d'Haneke à travers les films suivants. Avec *Funny Games*, Schorschi est un enfant agissant du mieux qu'il peut dans les conditions dans lesquelles il se trouve. Ses parents étant neutralisés par les tortionnaires à deux niveaux⁹, le jeune garçon doit se défendre par lui-même au mieux de ses capacités, ce qu'il ne réussira pas, et ce, devant les yeux de ses parents

⁹ Ne pas oublier que le père a été physiquement neutralisé dès le début par les tortionnaires qui lui ont cassé la jambe, la mère est humiliée par des critiques sévères sur son apparence physique reliée à sa sexualité en plus d'être attachée, affectant ainsi leur aspect émotionnel et physique, tant pour la mère que le père.

impuissants immobilisés devant la perversité et les agressions physiques des tortionnaires. Anna et Georg tentent bien de sauver leur fils mais, ultimement, il doit le faire par lui-même devant l'incapacité de ses parents à le faire pour lui. Les agissements de Schorschi sont moralement valables, contrairement à Benny, mais comme Evi, ses parents ne pourront le sauver, les tortionnaires ayant raison d'eux, les assassinant un après l'autre. Cette dynamique s'opère à l'intérieur d'une situation extrême concernant les rapports parents-enfants. Le film s'ouvre sur une scène de jeu musical dans la voiture, les parents faisant deviner les pièces classiques en faisant jouer des disques compacts. La particularité de cette scène est que, malgré son intérêt, l'enfant n'y participe pas, la compétition n'étant qu'entre les parents. Cette première scène est intéressante parce qu'elle met en scène une tentative de communication ludique autour du média qu'est la musique (par les disques compacts), le tout dans une ambiance typiquement familiale. L'absence de participation de la part du fils suggère qu'il n'appartient pas au même univers culturel que ses parents, ne connaissant pas les grands maîtres de la musique classique. Mais lorsque les tortionnaires se présentent avec leur violence, Schorsi sera le seul à réussir à s'enfuir (physiquement) de l'emprise de ces jeux violents, suggérant quelques réflexes défensifs que ne manifestent pas ses parents. Les deux scènes suggèrent une différence de culture entre les parents et l'enfant, différence dont les parents doivent prendre conscience dans leur rôle d'accompagnement pour permettre de bien guider leur enfant.

3.2.3.2 Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages

Dans *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, la figure de l'enfant n'est pas particulièrement présente de manière concrète, mais l'est davantage de manière incarnée. Cette figure est principalement présente par la lettre que reçoit le personnage d'Anne Laurent, lettre qui causera un débat sur son devoir moral d'en protéger son auteur, qu'il s'agisse d'un enfant de ses voisins ou de la dame âgée vivant dans l'appartement voisin du sien. Sans être physiquement présente, cette incarnation d'un enfant est le déclencheur du principal débat moral dans le film initié par cette missive signée « une enfant sans défense ». Outre cette signature, *Code inconnu* est parsemé de plans dont les sujets sont des enfants. Le film s'ouvre sur un jeu de devinette dans une classe d'enfants muets, qui est suivi par la rencontre d'Anne Laurent avec le jeune frère

de son copain qui lui annonce qu'il a quitté, dans le conflit, la maison de son père. Le film poursuivra l'exploration de ces deux lignes narratives en mettant en scène à différents moments la classe des jeunes muets de même que le conflit entre l'adolescent et son père. Même dans la scène fictive qu'Anne doublera, l'action repose sur la réaction des parents au danger auquel leur fils est exposé dans leur lieu de résidence. La dernière image avant le générique de fin sera celle d'une devinette d'un jeune garçon muet. Dans tous les cas, les parents ou responsables se trouvent dans des situations où un problème est établi, problème qui est discuté, mais qui ne trouve pas de solution concrète. Les parents de *Funny Games* se trouvaient dans une situation d'impuissance devant un problème qu'ils voulaient et savaient comment régler. Les parents (ou figures parentales) de *Code inconnu* débattent des actions à entreprendre pour régler les problèmes auxquels font face les plus jeunes, sans toutefois trouver de dénouement ou même agir pour le régler : tout se joue dans le discours. La figure parentale dans *Code inconnu* discute avant d'agir (bien qu'elle n'agisse pas dans le film). En ce sens, ils procèdent à la première étape de l'accompagnement des enfants : échanger avant d'agir impulsivement. Le personnage d'Anne Laurent se positionne toujours comme l'initiatrice des discussions (entre elle et Georges, entre son beau-frère et son beau-père), elle priorise l'échange avant l'action, elle clarifie les situations.

3.2.3.3 Les représentations

Dans le même esprit que *Der Siebente Kontinent* et *Benny's Video*, les parents et les enfants possèdent leur propre espace filmique dans *Funny Games*, mais cette fois, ils sont séparés par un élément extérieur à leurs désirs ou à leurs émotions. Heureux (Annexe 55), ils sont ensembles dans le plan, mais une fois les tortionnaires à proximité, chacun sera isolé dans son espace par des plans portraits jouant avec un champ contrechamp constant entre chacun des participants aux jeux imposés par Peter et Paul. Dans *Code inconnu*, les enfants muets sont montrés en plans portraits. Lorsqu'ils sont montrés en groupe, leurs parents se trouvent dans la réflexion d'un miroir positionné à l'arrière, exclus du groupe (Annexe 56). Ceux qui doivent faire deviner le mot ont droit à un plan large, seul dans le cadre (Annexe 57). Il n'y a pas d'autres enfants à proprement parler, ils sont en effet davantage un sujet de discussion que d'interaction.

3.2.4 Parents surprotecteurs

3.2.4.1 *La pianiste*

Les deux films qui ont suivis *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages* situent au centre les relations entre un parent et leur(s) enfant(s). Dans *La pianiste*¹⁰, Erika Kohut, professeure de piano, entretient une relation particulière avec sa mère. Le film, sans faire de la mère (elle n'a pas de prénom) un personnage aussi proéminent que celui d'Erika, la fait agir comme une ombre constante sur les comportements et choix de la protagoniste centrale. Leur relation dysfonctionnelle en est une où la mère, par divers comportements oppressants envers sa fille, pousse Erika à cacher plusieurs aspects de sa vie, de ses pratiques sexuelles à ses sorties personnelles. « [L]'interdiction provoque inévitablement la transgression, avec son cortège de culpabilité, mais aussi de secrets qui minent la communication entre parents et enfants » (Tisseron 1998, p. 120). Leur relation fonctionne sur cette dynamique : interdiction ou critique sévère, transgressions secrètes et culpabilité, le tout ne permettant jamais de réelle communication sur ce qu'elles vivent. La pianiste, malgré une vie professionnelle réussie en tant que professeure de piano, demeure une enfant dans son milieu familial (elle habite toujours avec sa mère) et social. Sa mère la traite comme une jeune adolescente alors qu'elle a près de 40 ans. La première séquence du film met d'ailleurs en scène la fille et la mère dans une altercation physique (Annexe 58), cette dernière la réprimandant comme une adolescente pour savoir où elle se trouvait lors des trois heures précédentes. Elle va jusqu'à fouiller son sac à main. Le conflit se terminera dans les insultes. Erika a une attitude d'adolescente et sa mère la traite ainsi (Annexe 59). La professeure de piano développera une rivalité malsaine avec une de ses élèves, tant par rapport à leur talent réciproque de musicienne (compétition nourrie par les paroles de sa mère qui amènera Erika à blesser intentionnellement les mains de la jeune fille avec du verre brisé), que pour l'affection de Walter le jeune homme qui lui montre un intérêt amoureux. Son suicide dans la scène finale démontre son impossibilité à vivre, entre autres, à cause de l'oppression qu'elle subit au quotidien, et donc aussi de son incapacité à s'exprimer et

¹⁰ Avec ce film, Haneke réalise pour la première fois une adaptation pour le grand écran, ayant adapté pour la télévision *Das Schloß* de Franz Kafka.

exprimer en toute liberté qui elle est, ce qu'elle ressent. Cette dynamique oppression-conflit-réconciliation entre Erika et sa mère est constante.

Haneke montre les personnages chacun dans leur espace lorsqu'il y a oppression ou conflit, mais dans le même cadre en situation de stabilité (Annexe 60) ou de réconciliation (Annexe 61).

3.2.4.2 *Le temps du loup*

Le temps du loup voit sa diégèse inscrite dans une campagne post apocalyptique où, à la suite de l'assassinat de son mari par un étranger à l'entrée de leur chalet, Anne Laurent, mère de famille, errera avec sa fille Eva et son fils Benny. Cette mère acharnée veut protéger ses enfants. Suite à la disparition en pleine nuit de son fils, elle le cherchera sans relâche dans une noirceur opaque. Plus les jours passent, plus la mère est impuissante. Eva, jeune adolescente, est celle qui désire désespérément discuter, argumenter et parler, mais sa mère ne se trouve que dans la réaction, dans l'adaptation aux situations ou dans la protection de ses enfants, protection physique et morale, du moins, de ce qu'elle croit moralement inacceptable.

Dans une scène où une réfugiée explose en pleurs en remettant en cause des décisions de certains dirigeants, Anne Laurent demandera l'arrêt de la discussion au nom de la protection des enfants (Annexe 62), ce que le couple fera, empêchant ainsi Eva et Benny de mieux comprendre leur situation précaire. Par cette action de la mère, les enfants ne pourront connaître d'autres opinions sur leur situation dans le camp en tant que réfugiés. Comme il a été établi plus tôt avec Serge Tisseron, Marie-José Mondzain ainsi que le guide de la Régie du cinéma, la communication et la diversité des propos enrichissent l'esprit critique d'un enfant, favorisant son développement personnel face à ce qu'il vit. Pour combler ce manque, Eva trouvera en un adolescent orphelin expatrié du clan un interlocuteur (Annexe 63) lui permettant de mieux saisir leur réalité dans ce monde en crise. Plus les jours passent, plus Eva s'éloigne de sa mère. Suite à la découverte de papier et d'un crayon, Eva écrit à son père mort. Ce choix démontre son urgence de parler dans ces événements dignes d'une fiction, puisque, faut-il le rappeler « plus les sensations sont fortes face à un spectacle et plus les mots sont urgents » (Tisseron 1998, p. 89). Eva écrit sa détresse dans sa lettre : « Il se passe tant de choses, mais il n'y a personne à qui parler. [...] C'est vraiment difficile de trouver les mots pour exprimer

tout ça, mais quand on n'a aucune possibilité d'en parler avec qui que ce soit, on se dit qu'on va étouffer ».

Si votre enfant est sous l'effet d'une émotion et n'a pas les mots pour exprimer ce qu'il ressent, des marques d'affection de votre part l'aideront à le rassurer et à trouver le moyen d'exprimer ce qu'il ressent. Ces moyens ne sont pas nécessairement verbaux; ils peuvent prendre la forme de câlins ou d'autres expressions corporelles, de dessins, de mime, etc. (Régie du cinéma 2008, p. 25).

Dans la détresse les entourant, Anne Laurent n'aura pas su répondre aux besoins de sa fille aînée, fille qui a tenté à plusieurs reprises d'entrer en communication avec sa mère, se faisant pousser au silence à chaque fois. Mais l'ultime échec d'Anne Laurent se manifestera par l'entremise de son fils Benny. Toujours observateur des situations (Annexes 64, 65, 66 et 67), il est laissé sans accompagnement dans les épreuves qu'il vit à son jeune âge de sept ans. Au même titre que sa sœur, il est témoin d'une suite d'évènements violents et moralement négatifs, mais n'a aucune possibilité de les partager, devant garder le tout en lui. La manière dont Haneke le filme est révélatrice de ses perpétuels questionnements et incompréhensions envers ce qu'il regarde. À la fin du film, Benny tentera de se suicider avant d'en être empêché in extrémis par un étranger. En le consolant (Annexe 68), il lui dira dans les dernières paroles du film « Qu'est-ce qu'ils ont bien pu te raconter ? Il ne faut pas croire n'importe quoi aussi. Mais dis-moi, tes parents, ils sont où tes parents ? Pourquoi ils te laissent tout seul alors comme ça ? ». Par ces mots, le film confirme son propos sur l'absence d'accompagnement des parents auprès de leurs enfants, malgré leur présence physique. Ces paroles pointent non seulement vers l'absence, mais insistent sur l'influence extérieure en précisant qu'il ne faut pas tout croire ce qui est raconté. L'amour n'est pas questionnable ici, ce qui l'est, ce sont les choix dans l'attitude de la mère. Eva trouvera une personne avec qui échanger, mais Benny, plus jeune, sera laissé seul avec ses expériences traumatisantes. Il faut retourner au regard, principalement au regard de Benny. Selon les écrits de Tisseron et l'approche du regard de Mondzain, lorsque ce qui est regardé est traumatisant (images ou réalité), il y a un processus d'intériorisation qui doit être exprimé : Eva recherche des moyens d'extériorisation (l'adolescent et l'écrit), mais Benny ne sait pas comment

procéder pour l'extériorisation de ces événements traumatisants, il n'a qu'une option : l'arrêt complet de ce qu'il ressent par le suicide.

Fidèle à sa manière de filmer ses précédents films, Haneke donnera à chacun des personnages leur cadre lorsqu'ils seront en opposition ou en conflit, mais les unira dans un plan lorsqu'ils seront unis dans une action. Laissé seul dans des situations nécessitant un dialogue (Annexes 64, 65, 66, 67 et 69), l'enfant sera cadré dans un plan portrait ou un plan portrait rapproché. Les plans où la mère se trouve avec un de ses enfants sont toujours particuliers, tant dans la mise en scène (la mère en retrait au deuxième plan, hors focus dans l'ombre, Annexe 70) que dans les gestes posés ou paroles dites (après avoir réprimandé violemment son fils et l'avoir frappé au visage, Anne Laurent l'étreint, Annexe 71) rendant à l'image un rapport trouble entre les personnages.

3.2.5 L'enfant et les parents de *Caché*

3.2.5.1 Deux détails

La relation parents-enfants dans *Caché* se présente par des subtilités davantage que par des évidences. Anne et Georges Laurent offrent à Pierrot un environnement familial (ils font les repas, le soutiennent dans ses compétitions de natation, etc.), mais sont facilement distraits par les événements qui les entourent, causant diverses situations d'ignorance quant aux aléas de leur fils unique, sous-estimant par le fait même ses capacités d'observation. Quelques éléments dans le scénario pointent vers cette dynamique relationnelle. Lors d'un repas du soir au début du film, les parents discutent de la première cassette reçue en préparant le repas, servent la nourriture et s'apprêtent à manger avant même l'arrivée de leur fils dont ils ignorent la localisation. Au moment de son arrivée, Georges le questionne. Son fils lui répond alors que, le mercredi, il a des cours de géométrie après l'école, information que le père ignorait. Un second incident concernant les déplacements de Pierrot causera la panique des parents, démontrant qu'ils aiment leur fils, mais prouvant par le fait même qu'ils ne lui portent pas assez attention puisqu'ils ignorent ses allées et venues. Croyant à son enlèvement parce qu'il ne rentre pas pour la nuit, les Laurent iront jusqu'à questionner Majid, le présumé coupable des envois des cassettes et son fils. Or Pierrot n'avait que découché chez un copain. La

séquence du repas n'entraîne aucune conséquence majeure, mais la seconde ira jusqu'à l'implication des forces de l'ordre qui arrêteront Majid et son fils.

3.2.5.2 L'accompagnement

À l'inverse des parents de Benny dans *Benny's Video*, ceux de Pierrot expriment leurs émotions et leurs craintes. Et Haneke les filme montrant à son spectateur les effets que les images qu'ils visionnent ont sur eux. Anne et Georges Laurent agissent en spectateurs responsables et engagés, étant actifs sur plusieurs aspects. Ils effectuent toutes les étapes idéales pour être indépendants face aux images. En visionnant les cassettes, le couple les commente sans cesse, manipulant les images, revenant en arrière, cherchant des indices (voir la séquence d'ouverture). Ils développent un discours, expriment ce qu'ils ressentent, comment les images les affectent et comment elles affectent l'autre. En ce sens, ils intériorisent tout et extériorisent ce qu'ils vivent par la parole, en la partageant ensemble pour réussir à s'en distancer. Seulement, les images continuent toujours à être livrées au pied de leur porte, dans leur environnement familial, et ce, bien malgré eux. Cette absence de contrôle sur des images qui les ébranlent tant les pousse à comprendre davantage que les simples images, mais ce qui se trouve derrière leur fabrication. *Caché* incarne cette quête du spectateur au paroxysme de son indépendance, au paroxysme de sa participation saine à l'image : il questionne parce qu'il veut savoir et comprendre. Bien qu'ils soient de bons spectateurs en ce sens, cela n'empêche pas Georges d'être berné par les intentions qu'il donne à Majid, Anne étant plus sceptique face à sa culpabilité. Georges choisira la solution lui convenant. L'erreur des spectateurs en quelque sorte modèles que sont les Laurent se situe dans leur rôle de parent. Parce que s'ils sont actifs dans leur rapport à l'image, ils n'incluent pas leur fils Pierrot dans le processus. Cette exclusion n'est pas sans conséquence, Pierrot n'incluant pas ses parents dans sa décision de découcher.

3.2.5.3 Le doute

Caché suggère à deux reprises que Pierrot n'est pas un enfant naïf et inconscient des événements qui secouent sa famille comme le laissent croire ses parents en ne l'incluant pas dans la situation. Lors d'une conversation dans son lit avec sa mère, il lui demandera si elle a une aventure avec son patron. Il démontre alors qu'il a su voir la proximité

qu'Anne a avec son supérieur. L'autre élément se trouve dans le plan final où Pierrot discute avec le fils de Majid (Annexe 33). Cette scène, sans dialogue audible, jette le doute sur la possible implication de Pierrot dans l'affaire des cassettes vidéo, faisant voir autrement au spectateur le personnage, en apparence naïf, de l'enfant. Ce choix de la part d'Haneke suggère l'absence d'innocence chez les enfants, et une forme d'intelligence médiatique, surtout si l'on considère que Pierrot est une forme d'aboutissement de la figure de l'enfant dans la filmographie du cinéaste, *Caché* étant l'œuvre la plus forte et aboutie en ce qui a trait à la réflexion chez le spectateur. Avec cette suggestion de culpabilité, il est possible de voir comme commentaire de la part du cinéaste que les enfants ne sont pas naïfs lorsqu'il est temps de manipuler les média, le médium (les cassettes) étant au cœur de l'enjeu du film. Si l'on suit ce parallèle, l'enfant (Pierrot) démontre ses capacités à observer son milieu et à utiliser un médium pour faire ressortir des problématiques dans son milieu familial. Si Pierrot est le responsable, malgré les aspects négatifs qui en résultent qui sont des transgressions morales indirectes¹¹, il maîtrise en partie le médium qu'il utilise puisqu'il arrive à provoquer quelque chose. L'autre questionnement est de savoir si Pierrot a voulu provoquer la révélation de la conscience de son père ou si le médium lui a échappé et a déclenché un engrenage hors de son contrôle résultant dans le suicide de Majid. En d'autres mots : a-t-il sous-estimé le médium utilisé ? Il s'agit ici d'une question d'intentions. Comme *Caché* n'apporte pas de réponse quant à la culpabilité du vidéaste, de même que sur son identité, mais laisse le spectateur en suspens, il faut revenir à ce questionnement intimement lié à une question morale : quelles sont les conséquences de l'utilisation d'un médium ? *Caché* ne donne pas de réponse, mais offre un exemple du danger tout en activant tous les principaux acteurs du médium cinématographique dans la réflexion : le constructeur (intradiégétique et extradiégétique) et le spectateur (intradiégétique et extradiégétique¹²). Cette activation est un avertissement tout en étant une liste des composantes (instances en jeu et questions auxquelles il faut répondre) qu'il faut

¹¹ Pierrot n'assassine pas Majid, mais c'est plutôt Georges qui le pousse d'une certaine façon au suicide par ses accusations insistantes dû à l'ébranlement que lui causent les cassettes.

¹² Georges et Anne Laurent principalement pour les spectateurs intradiégétiques et celui qui regarde *Caché* pour l'extradiégétique.

considérer lorsqu'il y a des images en mouvement, tant pour le constructeur que pour le spectateur.

3.2.5.4 Les représentations

Pierrot et ses parents sont montrés à l'intérieur d'un même plan seulement s'il n'y a pas de conflit entre les deux interlocuteurs comme lors du premier repas mis en scène dans *Caché* (Annexe 72). Deux autres scènes majeures mettent en scène un parent (Anne Laurent dans la première, la mère de Georges dans la seconde) et un enfant (Pierrot dans la première, Georges dans la seconde). Dans l'esprit de l'univers cinématographique du cinéaste, le champ contrechamp marque une opposition entre les deux protagonistes qui interagissent. La première scène concerne la possible aventure de la mère, la seconde un questionnement sur une période désagréable du passé de la mère de Georges, époque où Majid habitait chez les Laurent dans la jeunesse de Georges. Sa mère refusera d'en discuter, autre que du fait qu'il s'agit d'un souvenir douloureux. Le conflit divise, le réalisateur divise alors ses sujets à l'écran.

3.3 *Das Weiße Band* (2009) et *Amour* (2012)

Caché mettait devant les yeux de ses spectateurs deux spectateurs assidus et responsables dans leur processus de compréhension des images par leur accompagnement mutuel non sans rebonds, mais quelque peu négligents dans leur rôle de parent. L'enfant de son côté, sans être coupable, démontrait une possibilité d'intelligence médiatique, mais moralement douteuse envers ses parents s'il est bien le responsable des cassettes vidéo. Les deux fictions suivantes dans la filmographie de Michael Haneke récupèrent ces deux lignes : la culpabilité suggérée de l'enfant et l'accompagnement mutuel d'un couple, là aussi non sans problème. La symétrie générationnelle des sujets des deux films est particulièrement intéressante considérant le fait, qu'après avoir atteint une réflexion médiatique plus aboutie que ses précédents films avec *Caché*, *Das Weiße Band* et *Amour* se voient quasi dépourvus de présence de média. Les deux films se répondent par l'entremise de leurs protagonistes. Le premier met en scène un groupe d'enfants à la veille de la Première Guerre mondiale. Le second,

réalisé en 2012, met en scène un vieux couple de Parisiens qui vit ses derniers jours. Ces deux œuvres occupent une place intéressante dans la filmographie du cinéaste. La première précède la révolution médiatique abordée dans ses films précédents, mais contient un groupe d'enfants délaissés par leurs parents, causant un certain chaos dans leur environnement social, sans pour autant être explicitement (et officiellement) déclarés coupables des gestes atroces qui se sont produits (rappel de la fin de *Caché*). La seconde voit deux personnes âgées dans leurs derniers jours dépérir, revenant ainsi à une réalité purement humaine, dépourvue de médiation dans leurs interactions principales, mais situant le regard au centre du film. Dans ces jours menant vers la mort, Anne et Georges Laurent s'accompagneront dans ces difficiles épreuves. Sans les média, le cinéaste est revenu aux deux groupes de protagonistes qu'il a explorés dans ses huit longs métrages cinématographiques : les enfants (pré adolescents) et les parents. Par cette absence, Haneke démontre sa confiance en son spectateur, assumant qu'il peut désormais s'affranchir lui-même des images qu'il lui présente. Il peut alors se permettre ce qu'il n'a jamais fait pour raconter ses histoires : l'utilisation de divers procédés (narrateur, analepse, noir et blanc) et aucune présence du fait cinématographique. En ce sens, *Das Weiße Band* et *Amour* sont l'image livrée à celui qui peut la saisir, la comprendre.

3.3.1 *Das Weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte*

3.3.1.1 Le titre complet

Le titre original en langue allemande de *Das Weiße Band* contient un sous-titre : *Eine deutsche Kindergeschichte*, qui, traduit en français donnerait *Un conte allemand pour enfants*. Ce choix de précision dans un titre, dans le contexte des habitudes maintenant établies des choix de personnages de Michael Haneke, pointe pour la première fois directement le groupe dont il redoute l'influence des média dans leur vie. Par son absence de média, *Das Weiße Band* devient le conte, l'avertissement qui se concentre purement sur les sujets toujours présents dans son œuvre, les enfants. Et cet avertissement est intimement lié aux dynamiques entre les adultes et les enfants dans ce village allemand. Pour la première fois, le cinéaste utilise un narrateur dont la présence

est extrêmement marquée, accompagnant le spectateur du début à la fin pour contextualiser plusieurs événements qui surviennent, comme un conteur.

3.3.1.2 La représentation des enfants

Il y a une différence évidente, tant concernant l'histoire que la technique cinématographique, dans la manière dont les personnages sont traités. Tous les adultes n'ont pas de nom, ils n'ont que des titres, alors que les enfants ont tous des prénoms (dont Eva, Georg et Anna), mais aucun nom de famille, même lorsque le film les établit en tant que frères et sœurs (les enfants du pasteur). Fidèle à son traitement cinématographique envers ses protagonistes, la caméra d'Haneke observe, toujours sans musique ou élément extradiégétique autre que l'utilisation de la narration en voix off. Un enfant est rarement seul dans un plan étant toujours en compagnie d'un autre. Lorsqu'il est seul, il se trouve en présence d'un ou des adultes, majoritairement dans un contexte de réprimande. Le début du film comporte un bon exemple, une scène dans laquelle le pasteur effectue un discours de moral à ses enfants. La scène débute par un plan portrait rapproché d'un des enfants, suivi d'un du pasteur pour ensuite enchaîner avec tous les enfants présents ainsi que la mère passive, mais qui semble juger sévère la décision de son mari. Une fois tous les personnages introduits, la scène consistera à un plan-séquence dont la construction traduit une opposition entre le pasteur, en premier plan, mais hors focus, avec les enfants, en second plan, mais en focus (Annexe 73). Le film possède plusieurs de ces plans d'opposition entre l'autorité (les adultes) et les réprimés (les enfants), toujours dans un contexte de discours de punition (Annexes 74 et 75). Les enfants sont tous solidaires entre eux dans cet environnement d'austérité parentale, se déplaçant en groupe (Annexe 76), n'abandonnant jamais un des leurs lorsqu'isolés par un adulte (Annexes 75 et 77), ou encore lorsqu'ils maltraitent le jeune handicapé du village (Annexe 78) ou le fils du baron et de la baronne (Annexe 79), les deux seuls enfants qui ne subissent pas l'oppression de l'autorité comme eux. Dans *Das Weiße Band*, les opprimés se soutiennent à n'importe quel prix et excluent violemment ceux qui ne le sont pas. Si le jeune handicapé reçoit de l'affection de la part de sa mère, la sage femme du village, le fils du baron n'est pas émotionnellement soutenu, sa mère priorisant les apparences aux sentiments. Par cette sévérité ambiante, les enfants seront en constante performance, n'exprimant jamais leurs véritables sentiments ou opinions

sur leur situation. Ils refouleront alors tout, parce qu'à chaque fois qu'ils osent, ils sont violemment punis (coups de bâton ou gifles). Ils s'exprimeront alors en cachette par des gestes violents (extériorisation de ce qu'ils intériorisent pour faire un parallèle avec Serge Tisseron), qui sont également des transgressions morales (violence physique envers des adultes et des enfants, exécution de l'oiseau du pasteur). La réaction violente des parents à toutes les tentatives de communication de la part des enfants cause la rébellion que vit le village.

3.3.1.3 Anna

Un personnage incarne la transition d'enfant à parent : Anna, la fille de quatorze ans du docteur. Dans un plan-séquence, elle commencera par effectuer son rôle de grande sœur/mère de substitution en consolant son jeune frère, Rudolf, à la suite de l'accident de leur père veuf (Annexe 80), pour terminer en opposition au groupe d'enfants soupçonné d'être responsable de l'accident en question (Annexe 81). Dans son rôle de mère, elle réussira à accompagner son frère par quelques discussions délicates, dont une où elle lui explique ce qu'est la mort (de 21 min 27 s à 24 min 09 s). Dans toute la filmographie cinématographique de Michael Haneke, jamais un personnage n'aura rempli son rôle parental aussi bien que le personnage d'Anna dans cette discussion, et ce malgré ses drames. Tant dans sa présence, sa compassion et sa sincérité, elle incarne la figure parentale à son meilleur dans l'univers d'Haneke. Mais bien qu'elle accomplisse parfaitement son rôle dans cet échange avec le jeune Rudolf, elle n'est pas sans fautes. Un premier doute sera amené par le cinéaste par l'insert d'un plan dans la scène où son père la complimente sur sa beauté similaire à sa défunte mère. Ce plan en est un de son frère seul au loin au pied de la porte de leur maison (Annexe 82). Dans tout le film, il s'agit de l'unique plan montrant un enfant seul par une perspective aussi éloignée. Le véritable échec d'Anna, bien qu'il s'agisse réellement de celui de son père, prend place dans une scène où Rudolf le surprend en train d'abuser sexuellement sa fille (Annexe 83). Anna banalisera l'évènement, et ce, même après la remarque par son jeune frère sur le fait qu'elle pleure, signifiant un problème. Elle le laisse ainsi seul avec cet évènement traumatisant, évènement sur lequel elle ne reviendra pas.

3.3.1.4 Processus traumatique face à l'austérité

Cette scène est importante pour la lecture du film puisqu'elle demeure l'incarnation parfaite d'un événement traumatique que peut vivre un enfant, images qui se gravent dans sa mémoire. Si le problème n'est pas immédiatement abordé, il ne disparaît pas pour autant. Ainsi, toutes les scènes où les enfants du village sont témoins de maltraitance¹³ démontrent les mécanismes du processus traumatique qu'implique le regard : le geste de regarder est rapide et anodin, mais les conséquences traumatisantes sont réelles et concrètes. Si le film suggère que les enfants sont responsables des événements particuliers du village, il le fait en pointant que l'origine de ces actions est une réaction, par moyen de défense, à l'autorité et aux traumatismes qu'elle leur impose. L'ultime conséquence de l'austérité des adultes s'incarne dans cette solidarité malsaine et exclusive qu'entretiennent les enfants du village allemand. Elle est exclusive par l'oppression des deux seuls jeunes qui ne subissent pas, en apparence, l'oppression des adultes et par le refus, par méfiance, d'accepter l'aide du seul adulte qui applique justement son autorité, le professeur. Ce *deutsche Kindergeschichte* montre que l'environnement familial est prédominant dans la formation sociale des adultes en devenir, et ce, malgré toutes les plus belles intentions. Comme l'avance Tisseron, les images impliquent un processus traumatique chez les enfants, *Das Weiße Band* le met en scène dans ce village allemand d'avant la Première Guerre mondiale.

Le film se termine sur une séparation explicite entre les adultes et les enfants (Annexe 82), les uns au rez-de-chaussée de l'église, les autres à la mezzanine. Sans l'instituteur.

3.3.2 *Amour*

La distinction majeure qu'il est possible de faire avec *Amour*, lorsqu'on le compare aux autres films de Michael Haneke, c'est que ce dernier est davantage axé sur la parole et les subtilités dans les dialogues. Non pas que les précédents longs métrages étaient dépourvus de scénarii intéressants, mais la technique (ou la présence médiatique) prenait souvent le dessus sur les dialogues, le cinéaste étant reconnu pour sa mise en scène glaciale allant de pair avec les actions, souvent violentes, qui se produisent à l'écran.

¹³ Le film met en scène plusieurs de ce type de scène : discours sévères sur la morale, gifles répétées, coups de bâton et agression sexuelle. Pour chacune de ces scènes, un ou des enfants seront présents et en seront témoins.

Das Weiße Band marque le début d'une certaine prédominance du dialogue (voir la scène où Anna discute la mort avec son frère), *Amour* repousse les limites de ce travail de la parole, donnant comme résultat un film où l'attention portée aux mots est centrale. La révélation du fait cinématographique cède sa place au geste cinématographique de l'accompagnement. Dans une multitude de situations où les choix de mots sont primordiaux pour une lecture s'inscrivant dans la poursuite de la démarche du cinéaste, *Amour* repose sur ses incarnations révélées par ses mots, plus que sur l'agressivité de son dispositif. Après tout, la parole demeure l'accompagnement idéal.

3.3.2.1 Le spectateur

« Il y a donc un appel à la construction du regard sur le visible tel que le spectateur doit répondre de son propre accès à l'invisible » (Mondzain 2002, p. 34) ». Si Michael Haneke a éduqué son spectateur dans sa construction de son regard, *Amour* lui rend sa liberté face à ce qu'est l'invisible de l'image, le réalisateur se concentrant sur le drame humain de ses personnages plutôt que sur le drame des médias. Le film débute par la découverte des corps de Georges et Anne Laurent dans leur appartement. Pour la première fois, Haneke construit son histoire à partir de la fin, ne réservant aucune surprise, aucune fin ouverte. Le reste du long métrage est donc une analepse menant à la mort des Laurent. La seconde scène du film avance l'idée que le huis clos entre les murs de leur appartement qui suivra s'adresse au spectateur. Il s'agit en effet d'un plan fixe sur un public du Théâtre des Champs-Élysées (Annexe 85). Le spectateur est face à lui-même puisqu'il ne peut encore bien identifier les protagonistes de *Amour*. Dès le commencement, le regard du spectateur est mis de l'avant.

3.3.2.2 Omniprésence des médias

Les médias y sont moins présents que dans le reste de sa filmographie, mais contrairement à ce qu'il a établi dans son précédent film, ils sont tout de même omniprésents. Mais cette omniprésence n'est pas aussi marquée que dans *Caché* ou *Der Siebente Kontinent* en ce sens qu'ils n'affectent pas les personnages. Les médias font partie du quotidien d'Anne et Georges, mais de manière discrète. La radio joue lors des tâches quotidiennes comme le lavage de la vaisselle. Ils lisent le journal, une revue ou un livre, ils écoutent un disque compact de musique classique et possèdent quelques

peintures aux murs. Mais aucun média d'images en mouvement n'est présent. Aucune télévision, aucune caméra vidéo, aucune présence du cinéma. Le cinéma est seulement présent en paroles. Les Laurent n'utilisent que très peu de média électriques, hormis la fois où ils lisent un message texte de la part de leur fille Eva sur leur portable (Annexe 86) ou insèrent un disque compact dans le lecteur (Annexe 87). Ces deux plans sont les seules inserts de média que se permet Haneke dans les plus de deux heures que dure *Amour*. Georges est toujours en charge de la manipulation et de l'utilisation des média électriques répandus aujourd'hui (téléphone, portable et lecteur de disque), Anne n'utilisant que son fauteuil électrique pour ses déplacements à l'intérieur de l'appartement à la suite de son opération qui a mal tourné. Dans une scène comique où Anne s'amuse à tester son nouveau fauteuil (rare moment d'humour dans le film¹⁴ de 49 min 01 s à 49 min 35 s), le cinéaste montre ce qui sera l'unique moment de plaisir du couple une fois revenu dans leur appartement. Mais ce plaisir sera violemment retiré dans une scène montrant l'incapacité d'Anne à se rendre à la salle de bain avec son fauteuil (Annexe 88) après qu'elle eut mouillé son lit. En mêlant l'humiliation, la honte et le désespoir (Annexe 89), cette scène rend obsolète le fauteuil qui ne peut lui donner l'indépendance qu'il devait lui fournir. Entre ces deux scènes, Haneke concentre la majorité des images et des utilisations de média par les deux personnages principaux, y compris le peu de média électriques. Passant du plaisir (scène comique) à l'absence du plaisir malgré leur présence (scène du lit). Ainsi, ils liront chacun un livre et le journal, recevront le message texte de leur fille (Annexe 86), écouteront le disque de musique (Annexe 87) et regarderont des albums de photographies de leur vie (Annexe 90). Mais l'élément le plus important demeure une discussion du couple. En voyant son mari l'observer alors qu'elle feuillette un album photo (Annexe 91), Anne dira « Arrête de m'observer ». Georges lui répliquera « Je t'observe pas ». Ne croyant pas son affirmation, elle lui répondra « Bien sûr que si. Je ne suis pas encore idiote à ce point ». À la fin de cette phrase, Haneke coupera sèchement la scène pour passer à une autre qui débutera par le milieu d'une phrase d'un article de journal que lit au lit M. Laurent : « ...devrait se dérouler sur le double éclairage de la forme et du fond ». Georges lira une

¹⁴ Il s'agit de la seule scène à caractère humoristique de la part de Michael Haneke qui n'a jamais touché à l'humour à travers une de ses scènes dans tous ses longs métrages cinématographiques.

autre phrase, contextualisant l'article dans le cadre politique du conflit israélo-palestinien. Ce changement soudain et les choix de dialogue et de mots récités par Georges sont particuliers. Cette scène n'est qu'un premier exemple de mots utilisés possédant un double sens lorsque placés dans le contexte de la démarche d'Haneke ; l'éducation des spectateurs face à l'image en mouvement. Les scénarii du cinéaste contiennent toujours un contexte politique qui souvent détourne l'attention du spectateur des média. Dans *Der Siebente Kontinent* le mal de vivre des protagonistes autrichiens a été associé à la culpabilité pour la collaboration avec l'Allemagne lors de la Seconde Guerre mondiale, le cas des immigrants de l'Europe de l'Est vers l'Europe de l'Ouest fait surface dans *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* et dans *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages* ou encore la Guerre d'Algérie dont il est question dans *Caché*.

3.3.2.3 Subtilités dans les dialogues : choix de mots, choix de discours

La mention des termes fond et forme, n'est qu'un exemple de choix particuliers de dialogue tout au long du film. Plusieurs éléments nourrissent l'idée d'une incarnation du constructeur d'images en la personne de Georges Laurent. Un autre échange résonne particulièrement dans le travail qu'Haneke effectue avec ses spectateurs. Parlant d'un film que Georges a vu dans une salle de cinéma lorsqu'il était jeune, il dit : « je ne sais plus l'histoire, en tout cas, je me souviens que j'étais complètement bouleversé en sortant. Et qu'il m'a fallu un certain temps pour m'en remettre ». Il poursuit en affirmant qu'il avait raconté l'histoire du film à un homme qu'il avait croisé à son retour du cinéma : « J'avais honte de pleurer, et en racontant les sentiments, les larmes revenaient. Peut-être plus fort encore qu'en regardant le film. Je ne pouvais pas m'arrêter ». Par le personnage de Georges Laurent, le film transmet, par la parole, la force que le cinéma peut avoir sur les jeunes. Dans son expérience, Georges était seul au cinéma, extériorisant ses émotions à la première connaissance qu'il avait croisée. Et il le fit malgré la honte ressentie, démontrant l'urgence des sentiments à être exprimés. Georges, à la fin de sa vie, n'a toujours pas oublié l'effet, le bouleversement et les émotions qu'il a ressentis à l'époque, plus de 70 ans après les événements. Le protagoniste masculin est constamment en position de conteur. Il raconte à Anne son expérience cinématographique, la visite de leur fille alors qu'elle était endormie, l'enterrement de

Pierre auquel il a assisté, leur première rencontre et une anecdote de colonie de vacances de sa jeunesse juste avant d'abrégé les souffrances de sa femme en l'asphyxiant avec son oreiller. Dans ce huis clos, Georges est celui par qui les histoires se produisent. À l'exception de l'ultime anecdote qui en est une de compassion, lorsqu'il raconte, Haneke utilise la forme du champ contrechamp, rappelant non pas une opposition, mais un interlocuteur et son spectateur. Ainsi, Georges possède son propre cadre en plan portrait, celle qui le regarde aura droit au même traitement cinématographique. Tout peut être raconté à son interlocuteur, même son quotidien avec sa femme, ce qu'il rapportera à Eva. À sa première histoire, Anne lui lancera, légèrement hors sujet : « Tu ne vas quand même pas malmené ton image sur tes vieux jours ». Ce à quoi il lui rétorquera : « J'm'en garderais bien. Mais c'est quoi mon image ? ». La réponse de sa femme constitue alors une observation intéressante : « Tu es un monstre parfois, mais tu es gentil ». Ce choix de dialogue est particulier venant d'un scénario de Michael Haneke, puisqu'il pourrait facilement s'agir d'un descriptif de la figure que son cinéma dépeint aux yeux de ses spectateurs ; ses films étant monstrueux pour ceux qui les regardent, mais ces derniers peuvent en sortir plus indépendants, d'où la gentillesse.

3.3.2.4 Le conteur qui accompagne

Dans une scène entre Eva et son père, les agissements et dialogues des personnages jouent avec l'interdiction parentale et l'accompagnement. À l'arrivée de sa fille, Georges fermera à clé la porte de sa chambre pour qu'elle ne puisse voir l'état de sa mère. Après une discussion émotive (où les deux personnages sont dans le cadre), Eva tentera d'aller voir sa mère, ce que lui interdit son père. Mais comme mentionné plus tôt, « l'interdiction provoque inévitablement la transgression, avec son cortège de culpabilité, mais aussi de secrets qui minent la communication entre parents et enfants » (Tisseron 1998, p. 120), les mots de Tisseron s'appliquent ici parfaitement. Après n'avoir pu pénétrer dans la chambre, Eva reviendra au salon en déclarant émotivement « Tu peux pas m'interdire de la voir ». Ce à quoi il répondra un simple « Non », abandonnant ses intentions de départ. À partir de cette opposition, ils seront filmés en champ contrechamp. Après avoir expliqué la réalité de son quotidien, Georges suivra sa fille pour lui déverrouiller la porte de la chambre. Il la regardera alors avec émotion regarder sa mère (Annexe 92). De retour au salon, alors que sa fille pleure, il émettra de

la culpabilité face à son geste : « J'ai été idiot de fermer la porte tout à l'heure. Excuse-moi. J'ai été pris au dépourvu. Je suis désolé ». Georges fait des erreurs basées sur de bonnes intentions en désirant la protéger mais, contrairement aux autres parents de la filmographie d'Haneke, il accompagne, en présence et en paroles, sa fille tout au long du drame qu'elle vit. Il lui explique tout ce qu'il peut expliquer, ne retenant aucune information, et ce, malgré les émotions fortes. Si Georges incarne le constructeur par son rôle de conteur et d'accompagnateur, Eva est sa spectatrice (il lui raconte ses journées, ils sont face à face, elle est reçue et assise dans le salon comme une invitée), Anne est ce qu'il faut voir ou ne pas voir, elle représente alors l'émotion, l'image qui bouleverse. Les agissements d'Eva prennent un tout autre sens si le rôle de spectatrice lui est attribué. Dans chacune de ses scènes, elle est en position de personne passive qui reçoit. Dans sa première scène, Georges lui explique la situation après l'opération ratée d'Anne. Son père lui affirmera qu'elle ne peut rien faire, elle ramènera la conversation vers elle en racontant une anecdote de sa jeunesse. Eva ne verra pas sa mère étant toujours à l'hôpital. Dans sa deuxième scène, Eva se trouvera au lit de sa mère, lui racontant ses états financiers concernant ses valeurs immobilières (Annexe 93). Anne tentera de s'exprimer, incapable de la comprendre, Eva se penchera vers elle lui posant des questions pour mieux saisir son articulation. La scène se terminera sur plus de vingt secondes de silence d'observation impuissante de la part d'Eva. Lorsqu'elle rejoindra son père et son mari en conversation dans le salon, elle éclatera en sanglots, complètement bouleversée par ce qu'elle vient de vivre. Elle conversera avec son père pour tenter de trouver une solution. Dans la troisième scène, celle abordée plus tôt, Eva sera privée de voir sa mère, avant d'être autorisée, mais accompagnée. Dans sa dernière scène, Eva se retrouvera seule, à la suite de la mort de ses parents. Elle contempera alors les pièces vides de l'appartement. Dans tout le film, Anne ne sera jamais seule en compagnie d'une autre personne, Georges préparant toujours l'invité avant la rencontre (que ce soit avec leur fille, leur voisin ou l'ancien élève d'Anne).

3.3.2.5 Georges Laurent, observateur

Le personnage qu'est Georges Laurent n'a jamais autant observé attentivement que dans *Amour*. Et il le fait avec émotion. Il observe sa fille (Annexe 92) et sa femme à plusieurs reprises. Lorsqu'elle regarde les albums photo (Annexe 91) ou lorsqu'elle souffre en se

faisant donner son bain par une infirmière (Annexe 94). Cette nouvelle position adoptée par Georges le mènera à agir de manière juste en renvoyant l'infirmière qui maltraite sa femme. Les autres Georges (ou Georg) échouent toujours dans leurs décisions¹⁵. Ce dernier Georges Laurent prend le temps d'observer, ce qui le mène à prendre des décisions moralement justes. Il est responsable du bien-être d'Anne et de sa présentation publique ; il l'accompagne toujours, l'introduit tout en s'occupant de son bien-être (Annexes 95, 96, 97, 98, 99, 100 et 101). Ces attentions, autres que l'amour porté à sa compagne, démontrent une sensibilité de la part de Georges à l'importance de l'image d'Anne, pas tant pour elle que pour ceux qui la voient. S'il tente d'interdire à sa fille de la voir, c'est pour lui éviter de fortes émotions troublantes ; il connaît le traumatisme d'être témoin de la décrépitude d'Anne, il fera donc de son mieux pour épargner ses proches. La vue de la souffrance l'affecte (revoir Annexes 92 et 94), Georges saisit bien les implications d'un regard. En ce sens, ceux dont la souffrance ne semble pas les affecter (puisque'ils peuvent aller jusqu'à la produire) provoqueront une réaction de rejet de la part de Georges. Ainsi, une des infirmières qui effectue le même travail que lui envers Anne est mise en garde par ce dernier : « Je vous souhaite de tout cœur qu'un jour quelqu'un vous traite comme vous traitez vos patients. Et qu'il n'y a aucun moyen de vous défendre ». Georges regarde et assume les responsabilités qui y sont associées. Il survit aux traumatismes et agit en conséquence : il est responsable de ce qu'il voit et en fait sa responsabilité d'en protéger les siens. George est prêt à assumer, en toutes circonstances, ce qu'il voit et y réagit de façon appropriée.

3.3.2.6 Amour et les autres films

Amour semble être le film qui effectue un retour sur la démarche cinématographique de Michael Haneke. La construction finale qu'est le long métrage comporte plusieurs clins d'œil aux principaux films du cinéaste. L'anecdote sur l'invasion de domicile lorsque les Laurent rentrent du concert ainsi que le huis clos du film rappellent *Funny Games*. Les plans de tableaux font écho à *Benny's Video*. L'omniprésence du piano et le fait

¹⁵ Dans *Der Siebente Kontinent*, Georg se suicidera en regardant la télévision ; le père de Benny détruira les éléments incriminants dont le corps de la jeune fille ; le Georg de *Funny Games* ne pourra défendre sa famille ; dans *Code inconnu*, il demeurera passif dans tous les aspects de sa vie à l'exception de son métier de photographe (il ne fait qu'observer, tant dans les guerres que dans la suite de portraits de gens dans le métro qu'il prendra) ; et dans *Caché*, sa culpabilité et son entêtement pousseront un innocent au suicide.

qu'Anne fut professeure de piano se rapportent à *La pianiste*. Quelques plans rappelleront l'univers de *Caché* : la séquence du rêve, trompant le spectateur puisque filmé comme toutes les autres scènes du film et quelques scènes des personnages de nuit. *Amour* semble tourner la page par la mort des deux personnages qui accompagnent le cinéaste depuis *Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, personnages, qui, dans les films en langue française ne mouraient pas, contrairement à leurs homologues allemands. Les dernières images du film seront celles de toutes les pièces vides de l'appartement. Eva y fera un tour rapide pour s'asseoir dans le fauteuil de son père. Dans un geste de filiation, Isabelle Huppert incarnant l'enfant-adulte dans sa filmographie (*La pianiste* et *Amour*), se positionne dans le siège de Georges Laurent, le raconteur, l'observateur, l'accompagnateur. Pour la première fois, aucun enfant ne se retrouve dans une situation problématique. Il est vrai qu'Eva vit des moments difficiles, mais la mort des parents est quelque chose d'inévitable.

Amour, par sa forme cinématographique crue, rappelle l'absence de médiation dans les interactions humaines, aussi cruelles soient-elles, alors que *Das Weiße Band* fait écho aux choses troublantes qui peuvent se produire par l'influence des parents sur les enfants. En retirant drastiquement les média de ces deux derniers films, Haneke revient aux interactions humaines, au regard humain, tant celui de ses protagonistes, que celui de ses spectateurs. Les situations problématiques de *Amour*, plutôt que d'être accompagnées par un médium, le sont par l'eau¹⁶, qui n'est pas technique ou médiatique, mais qui incarne plutôt la source de vie à son niveau le plus primaire.

¹⁶ Chacun des événements associés à des émotions fortes se produit avec la présence de l'eau. Le premier malaise d'Anne est accompagné par l'eau du robinet qui coule. Lors de sa tentative de suicide à la fenêtre, la pluie s'entend à l'extérieur, Georges entrant trempé. Le cauchemar de M. Laurent débute par lui qui se brosse les dents pour se terminer avec lui ayant les pieds dans une flaque d'eau avant d'être bâillonné par une main. L'eau coulera lorsque Georges prépare des fleurs à la suite de la mort d'Anne. Dans une séquence rêvée après la mort de Georges, il se réveille en entendant l'eau couler dans l'évier. Il se lève et aperçoit sa femme en train de faire la vaisselle.

3.4 Retour sur le regard

Le spectacle, comme tendance à *faire voir* par différentes médiations spécialisées le monde qui n'est plus directement saisissable, trouve normalement dans la vue le sens humain privilégié qui fut à d'autres époques le toucher ; le sens le plus abstrait, et le plus mystifiable, correspond à l'abstraction généralisée de la société actuelle (Debord 1967, p. 15).

L'auteur, en abordant la hiérarchie des sens, se rapproche des théories de McLuhan. Debord permet d'insister sur les influences du contenu des médiations en concentrant ses observations sur le spectacle, mais tout en prenant en compte l'importance des conditions sensorielles qu'implique le média. Le travail des parents en ce qui concerne l'accompagnement de leurs enfants est de *rendre* en un sens plus concret (comme le toucher par exemple abordé par Debord) ce que la vue apporte. Les écrits de Serge Tisseron abordés plus tôt vont dans cette même direction. Idéalement, pour que toute médiation soit assimilée, il doit y avoir une traduction sensorielle. À défaut d'atteindre une absorption rationnelle, la médiation et son contenu doivent être maîtrisés par le récipiendaire de manière à ce qu'il ne soit pas manipulé. Le but ultime n'est pas de neutraliser tout affect, mais d'empêcher les influences négatives (manipulation ou incompréhension émotionnelle). L'image seule et son contenu sont incomplets pour un enfant ou toute personne n'ayant pas développé les outils pour la questionner, elle doit être complétée par l'accompagnement (la parole) pour traduire *en* un autre sens ce que la vue apporte. Un seul sens est insuffisant pour une compréhension complète, il faut alors optimiser les chances de compréhension par la traduction sensorielle, émotionnelle et affective. Puisque l'œuvre d'Haneke se concentre sur l'image en mouvement et celui qui regarde, l'action de regarder est au cœur de sa démarche. Comme Marie-José Mondzain l'explique à travers des questionnements :

« [L]a nature d'une vision dépend-elle de la qualité du regard des sujets qui regardent ou de la qualité de l'objet qui fut donné à voir? Il n'y a pas de réponse univoque à une telle question. Si la construction du regard est un devoir politique, dès lors, quand cette construction existe, aussitôt tout spectacle est mesuré à l'aune de la liberté qu'il donne. Mais qui construit le regard sinon celui qui donne à voir? Il faut bien reconnaître alors que le producteur d'image à l'écran est responsable de cette construction. Partant de là, chaque spectacle met en jeu la liberté du spectateur en

fonction de la place qui lui est donnée face à l'écran par le cinéaste ou le vidéaste. Plus cette place sera construite dans le respect des écarts, plus les spectateurs seront en mesure de répondre à leur tour d'une liberté critique dans le fonctionnement émotionnel du visible. C'est sans doute en ces termes qu'il faut aborder l'éducation des regards » (2002, p. 50-51).

Si la construction du regard repose sur celui qui produit les images, Haneke s'inscrit parfaitement dans le politique puisqu'il utilise l'activité qu'est de regarder des films (et de regarder la télévision dans ses diégèses) pour idéalement modifier cette action quotidienne chez ses spectateurs. Le cinéaste construit alors un regard interrogatif pour conduire « l'amateur » à affranchir le spectateur de toutes les influences négatives que peuvent impliquer une image. En tant que producteur d'images, le réalisateur prend en charge son devoir moral de libérer son spectateur dans sa consommation d'images en mouvement, non pas sans l'avoir emprisonné dans certains de ses films tout au long de l'évolution de sa démarche cinématographique. Haneke se donne la mission de nous affranchir par nous-mêmes, il fait l'éducation de nos regards. Avec *Das Weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte* et *Amour*, le cinéaste s'appuie sur nos capacités acquises pour nous offrir des fictions plus classiques dans leur déroulement, tout en soulignant l'importance du regard de l'enfance à la vieillesse, n'ayant désormais plus besoin de nous affranchir par ses choix de réalisation.

Conclusion

L'approche des médias de Michael Haneke repose sur une démarche qui semble vouloir éduquer le spectateur sur les implications de la consommation des images médiatiques, et ce, tant par ses diégèses que par son traitement cinématographique. Sa démarche a évolué entre 1989 et 2012.

Avec ses trois premiers films, le cinéaste autrichien observe diverses situations mettant en scène des protagonistes vivant divers problèmes, les média étant toujours partie prenante du quotidien des personnages. L'approche théorique de Marshall McLuhan, basée sur les effets des média, s'intéresse aux technologies qui permettent d'émettre et de faire circuler des messages (dans notre cas, des images) pour nous faire comprendre en quoi le contenu des messages est formé par les médiations techniques qui nous entourent et façonnent notre façon de penser et de sentir. Haneke met en scène des façons de penser et d'agir qui sont problématiques, observant de manière posée (caméra fixe, esthétique sobre) ses protagonistes dans leur relation au monde en prenant bien soin d'explicitier leur rapport aux média présents dans leur quotidien. McLuhan nous a permis de mieux comprendre ces rapports par l'analyse des usages que les personnages font des média.

Ainsi, l'omniprésence médiatique de *Der Siebente Kontinent*, où la famille est constamment régulée par un média ou un autre (lors de la décharge des courses, des travaux scolaires, des relations sexuelles), suggère un quasi contrôle des média sur les faits et gestes des protagonistes. Leur isolement dans une maison où tout bien matériel est détruit à l'exception de la télévision aboutit à leur suicide, marquant par le fait même aussi la fin des média : au moment où la télévision ne diffuse plus de sons et d'images, le père, dernier survivant de sa famille, s'enlève la vie. La conscience des protagonistes se termine au moment où le médium n'est plus fonctionnel. Cette symbiose entre humain et machine est mise en scène parfaitement dans *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* où les mouvements d'un jeune homme jouant au ping-pong sont régis par une machine : la longueur du plan-séquence souligne cette régulation dépourvue de liberté naturelle dans les mouvements de son corps.

Benny's Video explore la dynamique intime de vie d'un jeune de quatorze ans avec les média, caméra vidéo et télévision. Son environnement est saturé d'images, mais surtout d'images en mouvement. Benny est laissé à lui-même avec ces média, alors qu'il n'est pas apte à tout assimiler étant coincé entre deux milieux, celui de l'homme formé par l'écrit et celui de l'ère électrique. Cet abandon et cette position médiane ont des implications dans ses agissements, le menant, par exploration de la réalité et incompréhension de cette dernière, à commettre un meurtre. Cette transgression morale majeure révèle l'incapacité du jeune homme à être un membre social moral en raison de sa relation déformée avec les média. Mais surtout, elle confirme la part de responsabilité des parents dont les réactions sont dépourvues de support moral envers Benny, puisqu'ils préfèrent effacer toute trace de l'acte. La scène du meurtre telle que mise en scène par Haneke avec le média au centre (captation en direct du geste diffusé sur un moniteur télé) démontre que, lors de l'expérience réelle, Benny ne gère pas ses émotions par un dérèglement de son empathie. Comme les théories de McLuhan l'avançaient : la façon de penser et de sentir de Benny est façonnée par sa relation aux média qu'il utilise, d'autant plus qu'il est laissé seul avec ces derniers. Sa formation sociale, à cause de l'abandon relatif de ses parents, se fait avec et à travers les média. Haneke observe cette situation, sans condamner le jeune homme ni les média. Mais si les parents n'ont jamais considéré les conséquences des média dans la vie de leur fils, c'est par les média que son geste est révélé, et ils seront aussi la preuve de leur culpabilité (scène finale). Dans ses trois premiers films, le cinéaste n'identifie pas les média comme responsables des gestes pathologiques de ses protagonistes, il montre plutôt à son spectateur des situations possibles où les média dérèglent des comportements. Ainsi, la première portion de sa démarche se concentre sur l'observation des influences des média dans le quotidien des personnages n'ayant pas toutes les capacités à bien gérer ce nouveau rapport au monde qu'impose l'utilisation de certains média.

Haneke crée, avec *Funny Games*, une fabrication particulière pour poursuivre l'éducation de son spectateur. Il utilise l'aspect séduisant et divertissant du genre suspense/thriller pour entraîner son spectateur dans une expérience basée sur une suite de ruptures de cadres (intradiégétique et extradiégétique). *Funny Games* débute en

nourrissant une projection-identification entre les spectateurs et les protagonistes de la famille par des violations sociales commises par les deux tortionnaires. Ces violations s'élèvent jusqu'à un pari cruel où la survie est en jeu. Peter et Paul, les tortionnaires, sont au centre de toutes ces interactions, mais surtout la cause de tout ce qui est violent pour les protagonistes et les spectateurs. Les adresses à la caméra de Paul forcent un repositionnement de la part de ceux qui le regardent. Puisqu'ils n'existent que parce qu'ils sont regardés, les spectateurs doivent partager la responsabilité de la violence à l'écran. Le film s'assure d'embarrasser son spectateur pour nourrir son inconfort, souhaitant ce repositionnement, ce questionnement sur son expérience. Le film d'Haneke, par les adresses à la caméra de Paul, le plan-séquence de la mort de Schorshi et le retrait du meurtre de Peter, s'assure d'une part, que le spectateur soit directement interpellé et déstabilisé dans son expérience cinématographique (par la violation du quatrième mur et la cruauté de la mise en scène du plan-séquence ne permettant aucune échappatoire des conséquences de la violence commise), et d'autre part, qu'il n'éprouve aucune catharsis possible en lui retirant, de manière perverse, toute possibilité de plaisir (double utilité du plan-séquence qui permet d'insister sur les conséquences de la violence de même que le rembobinage de la mort de Peter). Il y a négation de plaisir, ceci est l'expérience *Funny Games* que livre Michael Haneke. La seule façon pour le spectateur de s'en sortir est d'activer l'« amateur » qui se trouve en lui pour contextualiser son expérience. C'est seulement à son apparition que celui qui regarde participe activement ; l'amateur permet la réflexion puisqu'il est l'instance qui mobilise la culture du spectateur. Si cela réussit pour les personnes dans la salle, *Funny Games* démontre que la seule possibilité de contrôle sur les images passe par la mobilisation de l'amateur : il est la clé de l'indépendance face aux potentialités perverses des images. Reste que le film peut échouer à le mobiliser en raison de la violence de ses moyens.

Dans les films suivants, Haneke adoucit son approche et son exploitation des caractéristiques du médium cinématographique en jouant avec la double source des images. Le cinéaste inclut une instance qu'il n'avait pas encore considérée de manière substantielle : le constructeur d'image. Ainsi, avec *Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages* et *Caché*, Haneke ajuste avec subtilité et précision sa technique de réflexion en rassemblant dans le processus toutes les instances impliquées dans un

visionnement : le spectateur, le médium et le constructeur de l'image. Le cinéaste utilise dans *Code inconnu* quelques éléments qui rendent la source des images incertaine, activant l'amateur alors forcé de se questionner sur l'instance responsable de l'image présente devant lui. Le réalisateur fait de ce questionnement l'enjeu de *Caché*, film qui, par ses choix techniques et scénaristiques (utilisation de la vidéo, absence de catharsis), positionne l'amateur-spectateur dans un questionnement continu sur les images à l'écran. En incluant la quête du film dans l'identité du responsable de la création des images faisant intrusion dans la vie personnelle des protagonistes, Haneke force, moins violemment que dans *Funny Games*, son spectateur à toujours se questionner face à ce qu'il regarde. Il le fait quitter la salle avec ce questionnement. Idéalement, l'attitude adoptée pendant *Caché* pourrait être conservée, par son spectateur, dans ses rapports quotidiens aux images. Dans la perspective d'une volonté éducative, *Caché* constitue la meilleure expérience de la filmographie de Michael Haneke en ce qui a trait à l'éducation morale aux images.

Dans la dernière partie de son œuvre identifiée par l'affirmation, le cinéaste autrichien change son approche cinématographique pour réaliser des films axés davantage sur l'histoire que sur la forme, délaissant la révélation du fait cinématographique au profit de diégèses thématiques. Le constructeur d'image a fait son devoir moral d'éduquer son spectateur, il peut désormais créer en faisant confiance à ceux qui regarderont ses œuvres. Il n'est donc pas anodin que *Das Weiße Band* et *Amour* soient ses deux films contenant le moins de média à l'écran. Même si les média sont absents, sa réflexion sur le regard est maintenant affirmée. À l'aide de Tisseron et Mondzain, nous avons démontré que le regard dans les œuvres de Haneke prend une place centrale dans la démarche. Le traumatisme que peut causer la vue d'une image (médiatique ou inscrite dans la réalité) crée une intériorisation pouvant nécessiter la mobilisation « de sensations, d'émotions et de potentialités d'acte » (Tisseron 1998, p. 86). Lorsque cela se produit chez un enfant, il est possible qu'il n'ait pas acquis tous les outils pour ne pas être affecté négativement. L'expérience vécue par le regard crée un besoin d'expression qui se doit d'être provoqué. Et une manière de le provoquer est de créer un échange autour de ce qui a été vu. Cet échange constitue l'accompagnement idéal pour un enfant,

un tel accompagnement étant la responsabilité des parents. Il faut donc être idéalement présent en corps et en parole pour les enfants. Cet accompagnement est souvent absent ou problématique dans les diégèses de Haneke. Les relations parents-enfants deviennent, avec la nouvelle perspective apportée par l'absence des média dans *Das Weiße Band* et *Amour*, les éléments centraux communs des fictions offertes par le cinéaste. Si l'amour est rarement remis en cause, l'accompagnement des enfants avec leurs événements traumatiques est souvent problématique. Il y a les parents absents dans la conversation (*Der Siebente Kontinent* et *Benny's Video*), les parents impuissants parce que d'un univers culturel différent (*Funny Games* et *Code inconnu*) et les parents surprotecteurs (*La pianiste* et *Le temps du loup*). Il y a une évolution de la figure parentale chez Michael Haneke, débutant avec des parents absents, poursuivant avec des parents présents, mais impuissants, ensuite présents en se questionnant, mais n'agissant pas, présents, mais surprotecteurs empêchant l'enfant de s'affranchir, en terminant avec les Laurent de *Caché* qui sont des spectateurs modèles, mais qui excluent leur fils. *Das Weiße Band*, agit en tant que conte préventif pour les enfants : les traumatismes dont sont témoins les jeunes ont des conséquences concrètes, surtout s'ils sont causés par une austérité parentale violente. Les enfants extériorisent ces traumatismes par des gestes moralement transgressifs. *Amour* positionne son spectateur en tant qu'observateur d'une fin traitée sans artifice, remplaçant l'œuvre de Michael Haneke dans l'émotion la plus crue. Aux côtés de Georges, le spectateur devient témoin de la décrépitude d'Anne Laurent, de ses humiliations à ses combats. Les média ne sont peut-être pas présents de manière centrale dans ces deux films, mais le regard et ce qu'il provoque (tant chez les enfants, chez Georges que chez nous, spectateurs) est au cœur de l'image construite par le cinéaste. Fidèle à sa démarche, il n'épargne pas à son spectateur la difficulté des situations que vivent ses protagonistes, mais réussit à transmettre, en faisant confiance à son spectateur, un sentiment de noblesse dans le respect dont il fait preuve dans son rendu cinématographique. Il ne considère pas devoir nous prendre par la main devant tout nous offrir dans la beauté, mais livre deux œuvres empreintes de dures vérités.

Michael Haneke a perfectionné sa démarche cinématographique tout au long de ces 25 ans de cinéma en accompagnant ses spectateurs dans une exploration de l'image

médiatique qui constitue notre éducation morale dans notre consommation des images en mouvement. L'objectif de ce mémoire était d'en identifier les mécanismes (idéalement éducatifs) par l'application de théories dans des analyses filmiques sur les principales œuvres. Le désir d'éducation du cinéaste est incarné dans la production du seul long métrage que cette recherche n'a pas abordé : *Funny Games U.S.* Ce film n'a pas été analysé pour l'unique raison qu'il s'agit d'un remake plan par plan de l'original, mais tourné en langue anglaise. Cependant, ce film demeure intéressant pour la place qu'il occupe dans la carrière du cinéaste puisque, d'après ses dires, il a accepté l'offre qu'on lui a faite de le refaire parce que la version originale n'avait pas obtenu la distribution (et donc le rayonnement) souhaitée lors de sa sortie, le film ayant circulé majoritairement dans le circuit du cinéma d'auteur et non dans le circuit populaire, alors que le public d'Hollywood était celui que le cinéaste visait¹. Le réalisateur autrichien est un cinéaste qui prend à cœur sa responsabilité en tant que constructeur d'image et il a consacré sa carrière à permettre à son public de s'émanciper des images et du pouvoir manipulateur du cinéma. Ses films attestent de l'intégrité de sa démarche, son remake également. C'est pourquoi Michael Haneke est un éducateur moral de l'image. Bien que sa filmographie soit admirable pour les qualités de sa démarche, son cinéma est principalement consommé par des cinéphiles avertis, ses films n'étant pas particulièrement grand public. L'échec éducatif d'Haneke se situe probablement là. Si sa filmographie s'applique bien à la génération formée par la télévision, qu'en est-il des média qui lui ont succédé ? Internet ou les téléphones portables sont une nouvelle réalité dans la consommation des images. Le cinéaste a délaissé la révélation du fait cinématographique au moment où la domination d'Internet avait atteint un nouveau sommet (réseaux sociaux, disparition progressive de la télévision régulière, etc.). Où situer la démarche éducative d'Haneke dans cette nouvelle réalité ? Comment son œuvre peut-elle survivre dans une société où l'accès au monde qu'offrait la télévision a muté vers un accès instantané à tout ? La télévision offrait le monde à l'utilisateur qui dépendait de ses conditions, Internet (à la maison tout comme sur un téléphone portable) offre à l'utilisateur tout, le mettant au centre de l'accessibilité (quand bon lui semble),

¹ Le cinéaste est revenu à quelques reprises sur ses raisons, dont dans Lepastier, Joachim. 2012. « Haneke père sévère », *Cahiers du cinéma*, n°683 (novembre), p. 10 à 12.

tant aux niveaux macro (histoire, information) et personnel (outils de communication entre personne). La souris n'est pas la télécommande. Il faudrait donc confronter le travail moral d'Haneke à la nouvelle réalité médiatique. Par le fait même, il faudrait questionner l'utilisation du médium cinématographique pour l'éducation des regards de l'image médiatique dans une ère où les frontières entre les média s'effritent de plus en plus, se concentrant dans un média unique utilisant une multitude d'appareils.

Bibliographie

- Amazon.com. 1990. « Michael Haneke » dans <<http://www.imdb.com>>. En ligne.
Dernière consultation août 2014.
< <http://www.imdb.com/name/nm0359734/>>
- Aumont, Jacques. [1990] 2005. *L'image*. Lassay-les-Châteaux, France : Armand Colin *CINÉMA*, 304 pages.
- Baudry, Jean-Louis. 1975. « Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité ». *Communications*, n° 23, p. 56-72.
- Beney, Christophe. 2008. « Notes sur d'autres films : *Funny Games U.S.* ». *Cahiers du cinéma*, n°633 (avril), p. 60.
- Benjamin, Walter. [1955] 2000. « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » dans *Œuvres III*, Collection Folio-essais, Paris : Gallimard, p. 67 à 113.
- Blouin, Patrick. 2001. « Le quatuor des névroses ». *Cahiers du cinéma*, n°560 (septembre), p. 80-81.
- Brunette, Peter. 2010. *Michael Haneke*, Collection Contemporary Film Directors, Champaign, IL : University of Illinois Press, 168 pages.
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. 2012. « Démarche » dans <http://www.cnrtl.fr>. En ligne.
< <http://www.cnrtl.fr/definition/d%E9marche>>
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. 2012. « Catharsis » dans <http://www.cnrtl.fr>. En ligne.
< <http://www.cnrtl.fr/definition/catharsis>>
- Chauvin, Jean-Sébastien. 2003. « Notes sur d'autres films : *Le Temps du loup* ». *Cahiers du cinéma*, n°583 (octobre), p. 45-46.
- De Baecque, Antoine. 1992. « *Benny's Video* de Michael Haneke ». *Cahiers du Cinéma*, n°457 (juin), p. 61-62.
- Debord, Guy. [1967] 1992. *La Société du spectacle*. Paris : Les Éditions Buchet-Chastel, 208 pages.
- Gaudreault, André et François Jost. [1990] 2005. *Le récit cinématographique*. Lassay-les-Châteaux, France : Armand Colin *CINÉMA*, 159 pages.

- Gibson, Brian. 2006. « Bearing Witness: The Dardenne Brothers and Michael Haneke's Implication of the Viewer », *CineAction*, n° 70 (décembre), p. 24 à 38.
- Goffman, Erving. 1973a. *La mise en scène de la vie quotidienne 1. La présentation de soi*. Paris : Les Éditions de Minuit, 256 pages.
- Goffman, Erving. 1973b. *La mise en scène de la vie quotidienne 2. Les relations en public*. Paris : Les Éditions de Minuit, 376 pages.
- Goffman, Erving. [1974] 1991. *Les cadres de l'expérience*. Collection Le sens commun, Paris : Les Éditions de Minuit, 573 pages.
- Goffman, Erving. 1974. *Les rites d'interaction*. Paris : Les Édition de Minuit, 236 pages.
- Gorin, François. 1998. « Funny Games : Jusqu'où filmer la violence ? », *Télérama*, n° 2505 (17-23 janvier 1998), p. 25 à 27.
- Gravel, Jean-Philippe. 1999. « Le cinéma entomologique de Michael Haneke », *Ciné-Bulles*, vol. 17, n°4 (hiver-printemps), p. 36 à 39.
- Grünberg, Serge. 1998. « Un cauchemar sans réveil ». *Cahiers du cinéma*, n°520 (janvier), p.63-65.
- Grundmann, Roy. 2010. *A Companion to Michael Haneke*, West Sussex, UK : Wiley-Blackwell, 638 pages.
- Jacobowitz, Florence. 2006. « Caché », *CineAction*, n° 68 (janvier-mars), p. 62 à 64.
- Jacobowitz, Florence. 2006. « Le Temps du loup / Time of the Wolf », *CineAction*, n° 70 (décembre), p. 46 à 50.
- Jefferson Kline, T. 2010. *Unraveling French Cinema from L'Atalante to Caché*. Oxford : Wiley-Blackwell, 226 pages.
- Jousse, Thierry. 1994a. « Le cinéma en observation ». *Cahiers du cinéma*, n°481 (juin), p. 30 à 32.
- Joseph, Isaac. 1998. *Erving Goffman et la microsociologie*. Collection Philosophies. Paris : Presses Universitaires de France, 126 pages.
- Laplantine, François. 2007. *Leçons de cinéma pour notre époque Politique du sensible*. Condé-sur-Noireau : Téraèdre Publishing / Édition de la Revue murmure, 182 pages.
- Lepastier, Joachim. 2012. « Haneke père sévère », *Cahiers du cinéma*, n°683 (novembre), p. 10 à 12.

- Marsolais, Gilles. 1998. « L'art du hors-champ », *24 images*, n°88 (automne), p. 38-39.
- Martuccelli, Danilo. 1999. *Sociologies de la modernité*. Paris : Gallimard, 709 pages.
- Masson, Alain. « Une allégorie fallacieuse », *Positif*, n°443 (janvier), p. 39-40.
- McLuhan, Marshall. [1962] 2011. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto : University of Toronto Press, 336 pages.
- McLuhan, Marshall. [1964] 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Boston : MIT Press, 389 pages.
- McLuhan, Marshall, Eric McLuhan et Frank Zingrone. 1997. *Essential McLuhan*. New York : BasicBooks, 407 pages.
- Méranger, Thierry. 2009. « Allemagne années zéro ? ». *Cahiers du cinéma*, n°650 (novembre), p. 24 à 26.
- Milly, Julien. 2004. « La mort à l'image : scénographie du serial killer (*Funny Games* de M. Haneke) », dans Murielle Gagnebin et Julien Milly (dir.). *Les images honteuses*, Collection L'or d'Atlante, Seyssel, France : Champ Vallon, p. 361 à 375.
- Mondzain, Marie-José. 2002. *L'image peut-elle tuer?*. Paris : Bayard Éditions, 91 pages.
- Mondzain, Marie-José. 2003. *Le commerce des regards*. Collection L'ordre philosophique, Paris : Éditions du Seuil, 271 pages.
- Mondzain, Marie-José. 2007. *Homo Spectator*. Paris : Bayard Éditions, 271 pages.
- Mondzain, Marie-José. 2008. *Qu'est-ce que tu vois?*. Paris : Giboulées Gallimard Jeunesse, 181 pages.
- Morice, Jacques. 1992. « Violence en huis clos ». *Cahiers du cinéma*, n°459 (septembre), p. 70 à 73.
- Nevers, Camille. 1993. « L'œil de Benny ». *Cahiers du Cinéma*, n°466 (avril), p. 66-68.
- Nizet, Jean et Rigaux, Natalie. 2005. *La sociologie de Erving Goffman*. Paris : Éditions La Découverte, 125 pages.
- Païni, Dominique. 1993. « La trace et l'aura à propos de Benny's video », Roy, Charles-Stéphane. 2006. « Caché. La vidéo, ce troisième œil », *Art Press*, n°14 (hors-série), p. 18 à 23.
- Païni, Dominique. 1997. « L'empêcheur de filmer en rond : À propos de *Funny Games* de Michael Haneke ». *Cahiers du cinéma*, n°514 (juin), p.36-37.

- Québec. Régie du cinéma. 2008. *Mon enfant devant l'écran Un guide éducatif et préventif de la Régie du cinéma à l'usage des accompagnateurs des enfants de 8 à 12 ans*. Rédigé sous la direction de Telesforo Tajuelo. Montréal, 82 pages.
- Rehm, Jean-Pierre. 2005. « Juste sous la surface », *Cahiers du cinéma*, n°605 (octobre), p. 30-31.
- Riis, Johannes. 2002. « L'expérience émotionnelle et le style. Le troisième sens, l'excès et le sublime vus à la lumière des états émotifs ». *Cinémas*, vol. 12, n° 2 (hiver), p. 117 à 134.
- Robichon, Michel. 1998. « Michael Haneke », *Studio*, n°130 (janvier), p. 42.
- Rouyer, Philippe. 1998. « Souffrir n'est pas jouer », *Positif*, n°443 (janvier), p. 37-38.
- Roy, Charles-Stéphane. 2006. « Caché. La vidéo, ce troisième œil », *Séquence*, n°241 (janvier-février), p. 36-37.
- Roy, Charles-Stéphane. 2006. « Michael Haneke Le regard du loup », *Séquence*, n°241 (janvier-février), p. 38-39.
- Sharrett, Christopher. 2002. « The Piano Teacher », *Cineaste*, vol. XXVII, n°4 (automne), p. 37 à 40.
- Sharrett, Christopher. 2004. « La Pianiste and the Horrors of the Middle Class », *Kino Eye*, vol. 4, n°1 (8 mars). En ligne.
<<http://www.kinoeye.org/04/01/sharrett01.php>>
- Sharrett, Christopher. 2004. « The World that Is Known: Interview with Michael Haneke », *Kino Eye*, vol. 4, n°1 (8 mars). En ligne.
<<http://www.kinoeye.org/04/01/interview01.php>>
- Sharrett, Christopher. 2006. « Michael Haneke and the Discontents of European Culture », *Framework: The Journal of Cinema and Media*, vol. 47, n°2 (automne), p. 6 à 16.
- Strauss, Frédéric. 1995. « Notes sur d'autres films : 71 fragments d'une chronologie du hasard ». *Cahiers du cinéma*, n°491 (mai), p. 76.
- Strauss, Frédéric. 1997. « Funny Games de Michael Haneke (compétition officielle) ». *Cahiers du cinéma*, n°514 (juin), p. 25.
- Tessé, Jean-Philippe. 2012. « Mal mal mal ». *Cahiers du cinéma*, n°683 (novembre), p. 6 à 8.

- Tisseron, Serge. 1998. *Y a-t-il un pilote dans l'image?* Paris : Aubier, 176 pages.
- Tisseron, Serge. 2000a. *Enfants sous influence Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?* Paris : Armand Colin/HER, 176 pages.
- Tisseron, Serge. 2000b. *Petites mythologies d'aujourd'hui*. Paris : Aubier, 268 pages.
- Tisseron, Serge. 2002. *Les bienfaits des images*. Paris : Odile Jacob, 258 pages.
- Tisseron, Serge. 2004. *Manuel à l'usage des parents dont les enfants regardent trop la télévision*. Paris : Bayard Éditions, 149 pages.
- Tisseron, Serge. 2005. « Images violentes, violence des images », dans Evelyn Pewzner (dir.). *Temps et espace de la violence*, Collection SenS Critique, Chilly-Manzarion : SenS Éditions, p. 115 à 131.
- Tisseron, Serge, Sylvain Missonnier et Michael Stora. 2006. *L'enfant au risque du virtuel*. Collection Inconscient et culture, Paris : Dunod, 200 pages.
- Tobin, Yann. 2005. « Caché. Tel est pris... », *Positif*, n°536 (octobre), p. 18 à 25.
- Wheatley, Catherine. 2009. *Michael Haneke's Cinema The Ethic of the Image*. New York : Berghahn Books, 216 pages.
- Wood, Robin. 2000. « "Do I disgust you?" Or, tirez pas sur *La Pianiste*. », *CineAction*, n° 59 (septembre), p. 54 à 61.
<http://www.thefreelibrary.com/%22Do+I+disgust+you%3F%22+or,+tirez+pas+sur+La+Pianiste.-a094843210>
- Wood, Robin. 2003. « In Search of *Code inconnu* », *CineAction*, n° 62 (octobre), p. 41 à 49.
- Wood, Robin. 2006. *Hidden in Plain Sight*. En ligne.
<http://www.coldbacon.com/writing/robinwood-cache.html>
- Wood, Robin. 2008. « Michael Haneke: Beyond Compromise », *CineAction*, n° 73 (avril), p. 44 à 55.
- Wynter, Kevin. 2006. « Excesses of Millennial Capitalism, Excesses of Violence: Several Critical Fragments Regarding the Cinema of Michael Haneke », *CineAction*, n° 70 (décembre), p. 39 à 45.

Sources audiovisuelles

- Amour*. 2012. Réalisation de Michael Haneke. France, Allemagne et Autriche. Les Films du Losange, X-Filme Creative et Wega Film. 127 min.

Benny's Video. 1992. Réalisation de Michael Haneke. Autriche et Suisse. Langfilm et Wega Film. 105 min.

Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages. 2000. Réalisation de Michael Haneke. France, Allemagne et Roumanie. Bavaria Film, Canal+ et Filmex. 112 min.

Das Weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte. 2009. Réalisation de Michael Haneke. Allemagne, Autriche, France et Italie. X-Filme Creative Pool, Wega Film et Les Films du Losange. 144 min.

Der Siebente Kontinent. 1989. Réalisation de Michael Haneke. Autriche. Wega Film. 104 min.

Funny Games. 1997. Réalisation de Michael Haneke. Autriche. Filmfonds Wien, Wega Film et Österreichischer Rundfunk (ORF). 108 min.

Funny Games U.S.. 2007. Réalisation de Michael Haneke. Etats-Unis, France, Grande-Bretagne, Autriche, Allemagne et Italie. Celluloid Dreams, Halcyon Pictures, Tartan Films et X-Filme Creative Pool. 111 min.

La pianiste. 2001. Réalisation de Michael Haneke. Autriche, France et Allemagne. Arte, Bavaria Film International et Bayerischer Rundfunk (BR). 131 min.

Le Septième Continent Entretien avec Michael Haneke par Serge Toubiana. 2005. Réalisation de Serge Toubiana. France. Les Films du Losange. 17 min.

Le temps du loup. 2003. Réalisation de Michael Haneke. France, Autriche et Allemagne. Bavaria Film, Canal et Centre National de la Cinématographie (CNC). 114 min.

71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls. 1994. Réalisation de Michael Haneke. Autriche et Allemagne. Wega Film, Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF) et arte Geie. 100 min.

Annexes (Chapitre 1)

Annexe 1

La radio-télévision utilisée lors du repas de la famille. À 26 min 57 s (*Der Siebente Kontinent*, 1989).

[Illustration retirée]

Annexe 2

La réaction d'Evi à l'effondrement de son oncle. À 28 min 57 s (*Der Siebente Kontinent*, 1989).

[Illustration retirée]

Annexe 3

Geste mécanique répétitif dans un plan-séquence sans dialogue. De 23 min 26 s à 26 min 17 s (*71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*, 1994).

[Illustration retirée]

Annexe 4

La mort de Georg, regardant la télévision. À 1 h 41 min 50 s (*Der Siebente Kontinent*, 1989).

[Illustration retirée]

Annexe 5

La salle à manger de chez Benny surchargée de reproduction d'œuvres des grands maîtres (de Leonardo Da Vinci et Magritte à Warhol). À 31 min 31 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 6

Manipulation des images (geste) par Benny. À 4 min 07 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 7

Le meurtre de la jeune fille par Benny montré à travers un moniteur de télévision. À 27 min 53 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 8

Différents moniteurs transmettant les images captées par les caméras de surveillance du poste de police où les parents de Benny se font arrêter. Dernière image du film avant le générique de fin. À 1 h 42 min 39 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexes (Chapitre 2)

Annexe 9

Le premier clin d'œil ambigu. À 29 min 30 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 10

Adresse à la caméra, le pari de départ. De 42 min 18 s à 42 min 41s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 11

Adresse à la caméra, deuxième partie du pari. De 42 min 18 s à 42 min 41 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 12

Adresse à la caméra, le temps d'un long métrage. De 1 h 35 min 03 s à 1 h 35 min 13 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 13

Adresse à la caméra, la fin et le développement. De 1 h 35 min 03 s à 1 h 35 min 13 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 14

Le regard se produit pendant trois secondes pour se terminer avec un arrêt sur image. À 1 h 46 min 32 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 15

Dernière image du film. À 1 h 46 min 38 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 16

Plan de la télévision ensanglantée précédent le plan-séquence. À 1 h 04 min 59 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 17

Premier cadre du plan-séquence. À 1 h 05 min 30 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 18

Deuxième cadre du plan-séquence. Remarquez l'apparition d'appareils médiatiques (possédant tous des objectifs) en premier plan. À 1 h 07 min 15 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 19

Troisième et dernier cadre du plan-séquence. À 1 h 11 min 22 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 20

Les meubles, les couleurs et la lumière. (*Funny Games*, 1997)

[Illustration retirée]

Annexe 21

Les lignes directrices. (*Funny Games*, 1997)

[Illustration retirée]

Annexe 22

La télécommande qu'utilise Paul pour rembobiner le film. À 1 h 40 min 05 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 23

Le rembobinage. À 1 h 40 min 14 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 24

(dialogue final de *Funny Games*, traduction de l'allemand vers l'anglais)

Peter : ...only it's all inverted. But of course all these predictions are wrong so as to avoid a panic. But now Kelvin knows how it really is and wants to warn his wife and daughter in time. But the problem is not only getting from the world of antimatter to reality, but also to regain communication...

[Anna, ligotée dans le petit voilier dans lequel ils se trouvent, tente de se libérer avec un couteau, la conversation arrête.]

Peter : So, Where was I?

Paul : The communication problems between matter and antimatter.

Peter : Exactly. As if you were in a black hole! Gravitation is so strong that nothing can escape it: absolute silence.

[Voyant que les 8am sont passées, Paul jette à l'eau Anna.]

Peter : ...when Kelvin overcomes gravitation, it turns out that one universe is real, but the other is just a fiction.

Paul : How does that happen?

Peter : What do I know! It was a kind of model projection in cyberspace.

Paul : And where is your hero now? In reality or fiction?

Peter : His family is in reality and he's in fiction.

Paul : But the fiction is real, isn't it?

Peter : How do you mean?

Paul : Well, you see it in the film, right?

Peter : Of course.

Paul : So, it's just as real as the reality which you see likewise, right?

Peter : Crap.

Paul : Why?

[Ils arrivent à la prochaine maison.]

Annexe 25

Première des trois scènes de conscientisation au créateur d'image. À 17 min 33 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 26

Plan incluant l'équipe de tournage. À 39 min 22 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 27

Changement de point de vue, caméra qui capture la performance. À 40 min 01 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 28

Erreur lors du tournage, une technicienne ajuste la caméra. À 40 min 34 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 29

Reprise de scène. À 40 min 40 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 30

Les images ne sont qu'une projection à l'intérieur de la diégèse. À 1 h 30 min 52 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 31

Les acteurs doublent leur voix. À 1 h 31 min 13 s (*Code inconnu : Récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 32

La résolution au mystère assombrie. À 1 h 40 min 18 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 33

Pierrot et Majid en conversation à la gauche près de la grille. Plan final et plan de générique. De 1 h 53 min 46 s à 1 h 57 min 50 s, le générique apparaissant à partir de 1 h 55 min 44 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 34

Générique d'ouverture du film / Premier plan fixe de la résidence des Laurent, source explicite par la présence du générique. De 0 min 0 s à 2 min 55 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 35

Manipulation et commentaire des images par les Laurent, repositionnement de la source des images : cassette intradiégétique en plein écran. De 3 min 46 s à 5 min 04 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 36

Deuxième plan fixe de la rue de la résidence des Laurent, source incertaine. De 9 min 10 s à 11 min 46 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 37

Plan d'ouverture du plan-séquence à double source. À 11 min 48 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 38

Plan de fermeture du plan-séquence à double source. À 12 min 47 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 39

Insert du dessin d'enfant accompagnant la cassette. Georges Laurent prend la télécommande. À 12 min 48 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 40

Manipulation de la bande. À 12 min 54 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 41

Les Laurent regardent la cassette et argumentent sur sa source possible. À 14 min 37 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 42

Plan d'observation ambigu. À 20 min 09 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 43

Dernier plan fixe de la rue de la résidence des Laurent, sans contextualisation. De 1 h 45 min 57 s à 1 h 47 min 02 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 44

Conversation entre Georges et Majid filmée intradiégétiquement, il y a un commentaire d'Anne en voix hors champ sur ces images, évènement déjà vu par une caméra diégétiquement neutre. De 56 min 22 s à 58 min 17 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 45

Extrait de l'émission télévisuelle de Georges qui se termine par ce dernier en postproduction. De 1 h 26 min 25 s à 1 h 27 min 36 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexes (Chapitre 3)

Annexe 46

Extraits sélectionnés de *Qu'est-ce que tu vois?* de Marie-José Mondzain publié chez Gallimard en 2008.

Mondzain, avec son ouvrage pour les enfants, démontre bien l'essentialité de la parole auprès des plus jeunes par la diversité des perceptions que les enfants peuvent avoir sur une même image. Mais surtout, elle démontre bien par son exercice que les enfants ont des questionnements et qu'ils sont ouverts à l'accompagnement, et ce même s'ils ne verbalisent pas ce besoin. (MJ = Marie-José Mondzain, E = Enfant)

MJ : On ne parle pas beaucoup devant la télévision, c'est pour ça que tout le monde croit qu'on parle de la même chose. (p. 44)

MJ : Donc les images et les mots nous font voir et nous font comprendre tout ce que nos yeux ne voient pas et, en plus, elles permettent d'en parler ensemble. (p. 75)

MJ : Et les images que tu détestes, elles sont comment ?

E : Elles me font peur toutes seules sans raconter d'histoire et puis elles restent comme ça devant moi et moi je ne peux rien dire, rien faire et pas rire du tout.

MJ : Tu veux dire que la peur de ces images-là te coupe la parole et ne raconte rien. (p. 81)

E : les choses qui ont existé ne font pas peur comme celles qui n'existent pas.

MJ : Pourquoi, à ton avis ?

E : C'est difficile de te répondre tout de suite, il faut que je réfléchisse.

MJ : Prends ton temps.

E : Voilà, j'ai une idée : les choses qui ont existé, elles ont un nom qui est déjà là et une histoire qu'on peut raconter tandis que celles qui n'existent pas, il faut leur trouver des noms et inventer leur histoire. (p. 85)

MJ : Il faut pouvoir parler et, pour apprendre à voir, il faut apprendre à parler, à raconter pour partager les émotions. (p. 85)

E : Quand je vois trop d'images, après, je n'arrive plus à penser. (p. 117)

E : Si je fais une photo sans rien dire, tu verras bien tout ce qu'il y a dans la photo avec tes yeux mais je dois quand même te dire ce que c'est pour te faire comprendre ce que c'est dans la réalité.

MJ : Donc ce sont les mots qui disent ce qui est réel dans l'image. Les mots dont le lien entre l'image et la réalité ?

E : Oui. (p. 125-126)

E : Alors ce sont les mots qui font voir ce qu'on ne voit pas ?

MJ : On peut le dire comme ça. On peut dire aussi que les mots font comprendre ce qu'on voit ou qu'ils donnent un sens à ce qu'on voit. (p. 126)

MJ : Des images qui mentent ?

E : Non, des gens qui mentent avec les images.

MJ : Tu as raison de faire la différence, les images ne mentent pas seules !

E : Non, puisqu'elles ne mentent pas seules. (p. 131)

MJ : Est-ce que tu penses que pour penser il faut désobéir ?

E : On peut désobéir à ceux qui empêchent de penser. (p. 159)

MJ : Les images et les mots demandent du temps pour réfléchir et avoir une opinion. (p. 161)

(Sur les images violentes)

E : En réalité, je ne sais pas bien parce que je n'aime pas avoir peur mais je ne veux pas qu'on me cache la réalité.

MJ : Pourquoi ?

E : Parce que, si je ne sais pas comment est le monde quand je serai grande, je ne comprendrai rien et je ne pourrai jamais réfléchir et même je ne pourrai pas me défendre. (p. 166)

Annexe 47

Un exemple de mise en scène particulière de Benny et son père. Dans leur conversation Benny est de dos, mais peut le regarder par le reflet du miroir. Ils sont côte à côte à l'image, mais non physiquement. À 49 min 00 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 48

Un autre exemple de mise en scène particulière. Benny est le sujet éclairé, alors que son père se trouve dans l'ombre. À 1 h 33 min 01 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 49

Seul plan où Benny se trouve avec ses parents à l'intérieur du cadre. À 48 min 9 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 50

Benny et sa mère dans un même plan. À 1 h 11 min 28 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 51

Scène de nuit en Égypte. Benny occupe le premier plan dans le cadre, sa mère en retrait.
À 1 h 16 min 21 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 52

Plan du reflet du miroir où Benny filme sa mère sur la toilette. À 1 h 24 min 52 s
(*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 53

Scène de repas où la mère est en premier plan, mais dos à la caméra. À 1 h 25 min 48 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 54

Décompensation émotionnelle de la mère de Benny lors de leur voyage. Benny se trouve en premier plan. À 1 h 29 min 41 s (*Benny's Video*, 1992).

[Illustration retirée]

Annexe 55

La famille heureuse. À 2 min 31 s (*Funny Games*, 1997).

[Illustration retirée]

Annexe 56

Les parents sont relégués à l'arrière-plan, dans un miroir. À 33 min 26 s (*Code inconnu, récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 57

Plan large de la jeune fille jouant à la devinette avec d'autres enfants muets. À 1 min 58 s (*Code inconnu, récit incomplet de divers voyages*, 2000).

[Illustration retirée]

Annexe 58

Première scène du film, altercation entre Erika et sa mère. À 2 min 55 s (*La pianiste*, 2001).

[Illustration retirée]

Annexe 59

La mère fouille le placard de sa fille. À 51 min 12 s (*La pianiste*, 2001).

[Illustration retirée]

Annexe 60

Scène de stabilité relative entre Erika et sa mère. Le plan rappelle celui de Benny et sa mère (voir Annexe 49). Dans les deux cas, les personnages en premier plan sont ceux qui blessent les personnages au second plan. À 7 min 00 s (*La pianiste*, 2001).

[Illustration retirée]

Annexe 61

Réconciliation entre la mère et sa fille. À 4 min 51 s (*La pianiste*, 2001).

[Illustration retirée]

Annexe 62

Anne Laurent demande en pleurs « pour les enfants » l'arrêt d'une dispute concernant les conditions de vie dans lesquelles les survivants se trouvent. À 53 min 23 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 63

Eva discute de leurs conditions de vie avec un jeune adolescent qui a été chassé du camp de survivants. À 59 min 31 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 64

Benny observe la dispute concernant les conditions de vie dans lesquelles les survivants se trouvent. À 53 min 48 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 65

Benny observe une argumentation animée entre des survivants adultes au camp de réfugiés. À 1 h 02 min 32 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 66

Benny fixe un vieillard en détresse dans le camp de survivants. À 1 h 12 min 29 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 67

Benny est témoin, seul, de la préparation du corps d'une jeune femme qui vient de mourir. À 1 h 33 min 30 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 68

À la dernière seconde, un étranger empêche Benny de se suicider. À 1 h 42 min 07 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 69

Quelques minutes avant sa tentative de suicide, Benny fixe le vide en pleine nuit, saignant du nez. Une réaction physique qui se produit à quelques reprises que sa mère, Anne Laurent, n'observera jamais. À 1 h 37 min 21 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 70

Anne Laurent déclare à sa fille qu'elle l'aime. La composition du plan est particulière considérant les mots, la mère dans l'ombre et la jeune fille au premier plan avec la seule source lumineuse. À 22 min 48 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 71

Anne Laurent étreint son fils lorsqu'elle le retrouve juste après l'avoir frappé et réprimandé violemment. À 25 min 32 s (*Le temps du loup*, 2003).

[Illustration retirée]

Annexe 72

Repas en famille chez les Laurent. À 8 min 0 s (*Caché*, 2005).

[Illustration retirée]

Annexe 73

Opposition entre le pasteur et ses enfants. À 10 min 27 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 74

Le pasteur réprimande les enfants dans la classe en y entrant puisqu'ils parlaient et s'amusaient, ils n'étaient pas à leur place respective. À 1 h 31 min 13 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 75

À la suite d'un évènement, quelques adultes interrogent une des jeunes filles qui sera rapidement rejointe par les autres. À 1 h 49 min 43 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 76

Dès les premières images, les enfants se déplacent en groupe. À 1 h 49 min 43 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 77

À la suite d'une agitation, la mère viendra rapidement maintenir l'immobilisation (par attaches) de son fils affligée par son mari le pasteur. Ses sœurs viendront les rejoindre rapidement. À 1 h 16 min 40 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 78

Le film ne montre pas l'attaque, mais présente au spectateur, en gros plan, les violences subies par le jeune garçon handicapé. À 1 h 46 min 32 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 79

Un garçon jette à l'eau le fils du baron et de la baronne. Seul évènement de violence fait par des enfants montré dans le film. À 1 h 52 min 33 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 80

Anna consolant son jeune frère. Début du plan-séquence. À 4 min 29 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 81

Anna à la fenêtre face au groupe de jeunes villageois. Fin du plan-séquence. À 6 min 48 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 82

Seul plan d'ensemble contenant un enfant seul. À 58 min 39 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 83

Rudolf est témoin d'un acte d'inceste entre son père et sa sœur. À 1 h 35 min 52 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 84

Le plan final, division parents et enfants. À 2 h 19 min 39 s (*Das Weiße Band*, 2009).

[Illustration retirée]

Annexe 85

La deuxième scène du film est un plan-séquence d'une assistance au Théâtre des Champs-Élysées. De 2 min 24 s à 4 min 20 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 86

Plan d'insert du portable de Georges. Il reçoit un message texte de sa fille Eva. À 54 min 49 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 87

Georges insère un CD dans le lecteur. Ils écoutent, que pour quelques secondes, le dernier disque de l'ancien élève d'Anne. À 56 min 39 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 88

Anne Laurent est incapable de se rendre à la salle de bain malgré l'aide de son fauteuil. À 1 h 04 min 12 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 89

Anne Laurent est humiliée d'avoir mouillé son lit. À 1 h 02 min 17 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 90

Plan en plongée de l'album de photographies que regarde Anne lors d'un repas. À 1 h 00 min 35 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 91

Georges fixe sa femme regarder les albums photo. À 1 h 00 min 40 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 92

Georges regarde sa fille voir sa mère dans un mauvais état de santé. À 1 h 34 min 25 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 93

Eva, après avoir rapporté les états de ses valeurs immobilières, tente de comprendre sa mère qui essaie de parler. À 1 h 05 min 57 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 94

Georges, bouleversé, regarde sa femme souffrante se faire laver par l'infirmière. À 1 h 16 min 51 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 95

Georges aide Anne aux toilettes. À 30 min 02 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 96

Georges effectue des exercices physiques avec Anne. À 34 min 23 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 97

Georges donne le bain à Anne. À 51 min 03 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 98

Georges aide Anne à marcher avant sa deuxième attaque. À 56 min 18 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 99

Georges sort Anne du lit qu'elle a mouillé. À 1 h 02 min 03 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 100

Georges nourrit Anne à la cuiller après sa deuxième attaque. À 1 h 13 min 17 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]

Annexe 101

Georges force Anne à boire de l'eau. À 1 h 25 min 42 s (*Amour*, 2012).

[Illustration retirée]